PC • AMIGA • C64 • SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VII. évfolyam, 4. szám, 1996. április

nuke dukem 3d

terra nova

civilization 2

assault rigs

breathless

rayman

ELŐSZÖR ILYEN FORMÁBAN!

Már egy hónap múlva muzeális értékű lesz ez a szám!

NAGYOK VAGYUNK!

Megújult design

dupla poszter

formabontó ötletek

MA MÁR A HOLNAP IS TEGNAP!

Forradalmi fejlődés a komputeranimációk terén

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-
91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-					

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 19 szám 1250 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEMBŐL!

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

tarta

VII. ÉVFOLYAM, 4

ISMERTETŐ

LEIRAS

MIEGYMAS

ABC INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/4-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili-Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.







MEGDÖBBENTŐ!

Ilyet még nem pipált a világ. Színes, szélesvásznú hatalomátvétel az animációs filmek terén. Sőt, lehet, hogy a 16-bites konzolok is utolsó vezérüket köszönthetik benne?!

TOY STORY 6-7





MEGRÁZÓ

Ki gondolta volna, hogy a "robotok" még egyszer lábra tudnak állni az átélt szégyen után. Megrázták magukat és... És nagyon ígéretes visszatérésük!

RISE 2 24-25

alom 576 KByte
. SZÁM, 1996. ÁPRILIS

TRÓNBITORLÓ!

Elfelejthetjük a Doomot, a Hereticet és a Hexent. Mindet kenterbe veri az új császár.

NUKE DUKEM 3D...10-11



SOKKOLÓ!

Az Amiga magához térni látszik a tetszhalotti állapotból. Lábadozásának egyik mintapéldánya a Doom-hullámon szörföz ik. Egész jól mozog a szeren!

BREATHLESS 34-35



AKTUÁLIS

Nagy nap ez a mai! Több hónapos előkészítés után napvilágot látott a megújult arculatú 576 Kbyte, amelynek legfurcsább különlegessége az, hogy szinte alig változott. Sokat töprengtünk újságíró kollégáimmal, hogy miben lehetne még színvonalasabbá tenni a lapot, de száz szónak is egy a vége: arra a megállapításra jutottunk, hogy már csak finomításra szorult az újság, az alapkoncepciója és designja megállná bárhol a világon a helyét. Éppen ezért elhatároztuk, hogy apró extrákkal, vizuális tuningokkal és néhány reformlépéssel kavarjuk fel a szelet magunk körül, de az alapkiszereltség (látványos tervezés, maximális képi információ, a játékok stílusához passzoló hol laza, hol feszes szövegek) változatlanul maradnak. Mint a 48. oldalon olvasható "Ti akartátok..." cikkből is kitűnik, ez a lépés valójában a Ti véleményeitek hatására történt.

✪

Néhány szóban azért összefoglalnám a legfőbb változtatásokat: 10%-kal megnagyobbodott az újság felülete (tegyétek egymás mellé az előző és a mostani számot: látható, hogy 1-2 centi milyen sokat számít). Ahol ezt a szöveget olvassátok, azaz a Tartalom jócskán átalakult; figyelemfelkeltő, csábító és kedvcsináló. A belső oldalakon mostantól békés egymás mellett élésben megvannak a konzolos és számítógépes játékok, nincsenek külön rovatokba beosztva a játékgépekre megjelent anyagok. Így talán szűkül a két tábor közötti szakadék... Ezentúl fontos információkat hordoznak a felülre helyezett paginák (oldalszámjelzések): az adott oldalon található játék neve, a cikk stílusa és a tesztelt géptípus olvasható itt. Erős olvasói nyomásra bevezettük (jogos kérést teljesítve ezzel) a valamennyi elemzett játék (mind konzolra, mind komputerre történő) értékelését. Kétféle értékelőt készítettünk: a nagyalakú pontos képet ad a játék legfőbb tulajdonságairól, géptípusáról, hardware-igényéről, a kisebb pedig egy summás összhatás-értékelést tartalmaz. Így már mindenki a cikk olvasása előtt láthatja, hogy milyen újságírói hangulatra számítson. Megszűnt az Érkezési Oldal, helyette viszont sokkal látványosabban írunk az adott hónap valamennyi újdonságáról. Új rovattal is jelentkezünk: a Comix Corner a hazánkban most beinduló őrületről, a képregénylázról tudósít minden hónapban. Ja, és majd elfelejtettem: a két duplaoldalas poszterhez mit szóltok? Nem rossz, mi?! Terveink között szerepel továbbá a Hírek és a hirdetési oldalak megreformálása, illetve a régi jó rovatok, mint a Hónap dumája és bukása visszacsempészése az újságba. Majd a következő számban, az ECTS után.

Következő számunk **május 18-án** jelenik meg.

TOY STORY

A JÁTÉK!

Azt már láthattuk, milyen hatalmas sikereket könyvelhetett el a világ első teljes mértékben komputer-generált mozifilmje, most azonban nézzük, milyen lett a film alapján készült, szintén Toy Story névre keresztelt játék. Amikor a produkcióról az első előzetes fotókat megpillantottam, azt gondoltam, csak egy újabb, Saturnra készült Clockwork Knight-féle platformjátékkal lesz dolgunk. Annál nagyobb volt azonban a meglepetésem, amikor ráébredtem, hogy azok a bizonyos képek nem Saturnról és nem is Playstationről, hanem MegaDrive-ról, és Super Nintendoról készültek.

JÁTÉK A JÁTÉKOKRÓL

A játék grafikája egyszerűen döbbenetes, tényleg, mintha 32 bites géppel játszanánk, leginkább a már említett Clockwork Knightra hasonlít, tehát a háttereken szinte minden térbelinek tűnik. A vizuális gyönyör minden bizonnyal annak is köszönhető, **hogy a játék készitéséhez jelentős segítséget nyújtott a filmért felelős Pixar**, kész 3D-s animációkat vittek át a konzolos kártyákba. Ennek következtében maga a játék is szinte ugyanúgy néz ki, mint a film, hasonló effektusokat 16 bites gépen még nem sűrűn tapasztalhattunk. Már eleve a saját figuránk is jólmegtermett, ám ott van például Sid kutyája, aki szinte a fél képernyőt betölti, s mindemellett persze az animáció sem semmi.

A játék eseményei szorosan követik a film cselekményszálát, tehát kemény kihívásokat, nem fog csalódni. Hihetetlen, mit sikerült a 32 Mbites kártyába zsúfolni.

NÉHÁNY ÉRDEKES RÉSZLET

A pályák nagy része persze a hagyományos, oldalra scrollozódó egyszerű platformjátékok sémájára épül: haladnunk kell, ugrálnunk, és Woody hangjának felhúzózsinórjával ostoroznunk. Ettől függetlenül ezek a részek sem mondhatók egyhangúnak, többek között lovagolhatunk majd Rexszen, a dinoszauruszon, majd később még gördeszkázhatunk is, stb. Ám nem csak ilyen szintek vannak, hanem már rögtön az ötödik pályán egy izometrikus, félig felülnézetből látható, Micro Machines-szerű részre jutunk, oda, ahol a rádiós autót irányítva Buzzt kéne belöknünk az asztal mögé, ami aztán olyan rosszul sül el. Még érdekesebb azonban az a rész, ahol hőseink bemásztak a karos "játék-kihalászós" automata belsejébe. Itt ugyanis egy Doom stílusú pályára kerülünk, ahol az ürlény figurákat kell megmentenünk. Ilyen jól kivitelezett 3D-s pályával MegaDrive-on még nemigen találkozhattunk semmilyen más játékban. Aztán ott van a történet vége felé még egy 3D-s rész, a Day-toy-na című szint, ahol hőseink a rádiós kocsi tetején száguldanak egészen Andy házáig.

Woody és Buzz eleinte halálos ellenségek, a végén pedig majd együtt örülnek a nagy hazatérésnek. Összesen 18 teljesen egyedi pályán kell Woody-t, a rongy-cowboyt irányítva végigszenvedni magunkat, s itt a szenvedés ezúttal a legtökéletesebb szó. **Az akció borzasztóan nehéz**, ráadásul a pályakódokat és a continue opciót egyszerűen kifelejtették a játékból. Ez tehát a program egyetlen szépséghibája, hiszen így pont az elsődlegesen megcélzott fiatalabb korosztály számára lett élvezhetetlen a játék. Aki azonban kedveli a

A játék tehát attól eltekintve, hogy egy kissé nehéz, minden tekintetben csúcs, meglehet, hogy ez lesz a 16 bites gépek legnagyobb erődemonstrációja, ennél látványosabbat ugyanis már nehezen lehetne alkotni. Azt hiszem, a végső következtetést már nélkülem is mindenki levonta: ezt a játékot egyszerűen muszáj beszerezni!

Buzzt elragadta a végzete

A karos gép belsejében elveszett ürlények után kell kutatnunk.

Roller Bob segít Sid kutyája, Scud elől egérutat nyerni.

A rádiós kocsival Buzzt kéne az asztal mögé löknünk.

Woodyt rémálmok gyötrik, álmában egy óriás Buzz támad rá.

A FILM!

A játék ismertetése után lessünk be a kulisszák mögé, hogy lássuk, mekkora munka húzódik meg egy ilyen kaliberű alkotás mögött. Az animátorok legnagyobb feladata az volt, hogy **a "szereplőknek" személyiséget, hangulatokat adjanak**, gondolkodó figurákat hozzanak létre, akik minden reakciója, mozdulata úgy hat, mintha a figura tudatosan cselekedne. Ehhez az ősrégi **marionettbabák irányítását vették alapul**, animációs változókra bontva a karakterek testét, arcát, amelyeket úgy mozgatták, mint a bábos a marionettet a zsinórok segítségével. Természetesen a babáknál sokkal több ilyen "zsinórt", vagyis animációs változót kellett használniuk az animátoroknak, mivel a karaktereknek igen finom mozgásokat, arcjátékot kell tudniuk végezni. Még nagyobb kihívást jelentett a zöld kis műanyagkatonák életre keltése, mivel az animátoroknak abnormális mozgásokat kellett létrehoznia: a katonák ugyanis kis alapzaton állnak, melytől kicsit terpeszben, "csípőből" lépkednek. A problémát igen egyszerűen oldották meg: **deszkalapra szögeltek egy pár tornacipőt, és minden egyes animátornak fel-alá kellett vonszolnia magát a stúdióban, a többiek figyelő szemei előtt**. Ha már a katonáknál tartunk, érdemes kitérni egy apró részletre: észrevettétek, hogy a katonák fején és testén azok a kis hibák is láthatók, melyek a fröccsöntés utáni pontatlan levágásból erednek? Fantasztikus.

○

A részletek, az élethűség nem csak a figurákon figyelhető meg, hanem a háttereken is. Külön szakemberek feladata volt a megtervezett helyszínek elcsúfítása, bekoszolása, összekarcolása, leöntése. Ennek legjobb példája a szadista Sid asztala. A szereplők által használt tárgyak, sőt maguk a szereplők sem úgy néztek ki, mint aki épp most jött le a futószalagról, gondoljunk csak Woody égési sérüléseire, vagy Buzz leszedett matricája alatti ragasztóra. **A legeslegnehezebb feladat** azonban nem ezekkel volt kapcsolatos, hanem **az élőlények, valamint azok ruházatának ábrázolása**, mivel a számítógép köztudottan legjobban a sima felületű, fémesen csillogó tárgyakat tudja megjeleníteni, a gyűrődő anyagokat nem igazán szereti, hát még a hajat, bőrt és egyéb szerves anyagokat.

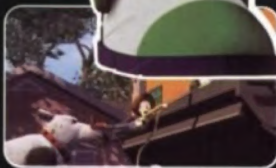
○

Minden egyes filmkocka tíz alkotói fázis eredménye. A **rajzvázlat (storyboard)** elkészítése után következett a **szerkesztés**, a **látványtervezés**, a **modellezés**, a **képtükör-készítés (layout)**, az **animáció**, a **felületek kialakítása (shading)**, a **megvilágítás**, a **képszámítás és összeállítás (rendering)**, végül a **filmszalagra írás**. Mindegyik kockát ellenőriztek, és ha minden a helyén volt, csak akkor léptek tovább a következő fázisra. Minden tárgyat, szereplőt külön modelleztek, teljes részletességgel, mely összesen nagyjából 2000 darabot jelentett. A felhasznált színárnyalatokról annyit, hogy ha mindegyiket színes ceruzával kellett volna "generálni", akkor a ceruzák összsúlya 5000 tonna lett volna, és három háztömbnyi tolltartóban fértek volna csak el. **Nem csoda hát, hogy a napi 24 órán át dolgozó Sun gépek 800.000 óra alatt renderelték a teljes film anyagát.**

○

A teljes film 110.064 képkockából áll, hetente maximum 3,5 percnyi anyag készült el. Woody programja 53000 sorból áll, csak a száját 58 változóval írták le. Buzz testének felülete 189 textúramintából áll, amelyek mind különböző felületmintát ("tapétát") jelentenek (a kopásokhoz, piszkolódáshoz további 450 mintát használtak fel). Összesen 1300 olyan "shadert" írtak, melyek szerepe a különböző anyagok, felületek fényelnyelési- és visszaverési, érdességi jellemzőjének szimulálása. **A kész renderelt képek tárolásához 500 Gigabyte hely szükséges**, míg ha ehhez hozzávesszük az összes többi adatot is, hamar összejön az egy terabite. **Képkockánként 45 perctől 20 óráig tartott a teljes grafikai megjelenítés, nem csoda hát, ha a Pixar cég 110 computert használt, napi 24 órában.**

















ROAD RASH

A SZELÍDÍTETLEN MOTOROSOK

A hajdani Amiga és a MegaDrive tulajdonosoknak még egészen más fogalmuk volt a **Road Rash**nek nevezett játékról, csak egy motoros anyag volt a sok közül. Aztán alig több mint másfél évvel ezelőtt **megjelent a 3DO verzió, s onnantól fogva a Road Rash lett a motoros játékok koronázatlan királya**. A játékot olyannyira átgyúrták, hogy az addig létező egyéb verziókkal szinte csak a címe volt azonos.


Na most végünk!

A KÖZUTAK RÉMEI

Az egész dolog egy káprázatos - igazi motoros kaszkadőrökkel felvett - full-motion video introval indult, amit aztán a játék közben még több ilyen jelenet követett, majd miután kigyönyörködtük magunkat a szenzációs karikatúrákon a töltés alatt, egy igazi vadmotoros bőrébe bújhattunk. A feladat végül is egyszerű volt: a **szinte már fotorealisztikusnak mondható pályákon megelőzve a többi 14 versenyzőt elsőként célba érni**. A nehézség csupán ott kezdődött, hogy a versenypályaként szolgáló közutakon nem csak a civil kocsik és a gyalogosok okoztak nehézséget, hanem az ellenfeleink kezéből felénk meglendülő láncok és botok, valamint az utánunk akaszkodó rendőrök is. A játékban összesen ötféle pályán - köztük városi, sivatagos és hasonló terepeken - kellett bizonyítanunk rátermettségünket, s ha teljesítettük őket, a pályák egyre hosszabbak lettek, az ellenfelek pedig egyre keményebbek. Ha Big Game módban indultunk, a futamokon nyert pénzünkért **egyre spécibb, egyre gyorsabb gépeket is vehetünk**, amik nélkül a későbbi szinteken már nem is nagyon boldogulhattunk.


Tévedés ne essék: a kezek nem egymás üdvözlésére lendülnek.


A gyalogosok nem sok vizet zavarnak, jókat ugrathatunk rajtuk.



Ezt nevezik szorult helyzetnek.

A játék akkoriban a legjobbnak számított 3DO-n, s hogy mennyire meghaladta a korát, mi sem bizonyítja jobban, hogy a PlayStation verzió egy az egyben a 3DO verzió átkonvertálása. Minden maradt - szerencsére - a régi, csupán a grafika gyorsabb egy hajszállal, és ami a PlayStation egyik erőssége, a video jelenetek lettek szinte már TV minőségűek. Ez utóbbiak egyébként eszméletlenül betaláltak, mindegyik tulajdonképpen egy-egy vicces poén. Némelyik jelenetet még tizedik, huszadik megtekintésre sem tudtam megunni, az egyik kedvencem például amikor elkap a zsaru, és mivel aznap - a hozzánk hasonlóaknak köszönhetően - már eredményesen dolgozott, nekünk már csak a csomagtartóban maradt hely. A tipikus amerikai zsarukhoz ráadásul tökéletesen lettek kiválasztva a pofák, de mondjuk a győzelmünket ünneplő tömegben is akad egy-két nem semmi arc.



Közelről előzve az ellenfeleinket könnyedén odasuhinthatunk nekik.

KEMÉNY FICKÓKNAK KEMÉNY ZENE DUKÁL

A Road Rash nem csupán az akció lényege miatt nyerte el az egyik legvadabb játék címet, hanem az egyedi hangulata miatt is, amit nem utolsó sorban a remek zenék biztosítanak. Az EOA ennek érdekében az A&M Recordsszal egyesítette erejét, minek eredményeként a játék kozben **Soundgarden, Therapy?, Swervedriver** számokat hallhatunk, hogy csak a leghíresebb bandákat említsük az előadók közül. Igazi csemege, hogy még egy egész videoklipet is találhatunk a CD-n - igaz 3DO-n kettő is volt.

Azt nem állítom, hogy Playstationre nem jelentek már meg szebb, látványosabb játékok, ám egy biztos, hogy olyan remek hangulatú és roppant élvezetes játék, mint a Road Rash, még kevés létezik ezen a gépen. Én legalábbis ha például kocsikázni akarok a Need for Speedet veszem elő, ha viszont motorozni szottyan kedvem, még mindig a Road Rash az, ami a legjobban le tud kötni.

road rash | Kiadja: EOA

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

A játék egy az egyben a 3DO verzió mása, de hát a tökéletesen minek is kéne javítani?

89%

A Looking Glass Technologies a szó szoros értelmében egy egészen új világot teremtett. **Olyan 3D-s grafikai megoldásokat alkalmaztak, mint eddig sehol máshol.** A táj példátlan módon a legtávolabbi hegyektől kezdve teljes mértékben renderelt, tökéletesen árnyékolt, ráadásul nincsenek a semmiből előtűnő hegységek és dombok, egészen távolra is elláthatunk, sőt a sisakunkba beépített távcső segítségével rá is zoomolhatunk a terepre.





A történelem ismétli önmagát: harc az Új Világ függetlenségéért.

terra nova

A csodálatos terephez ráadásul **extra grafikai effektusokat is felvonultattak**, ezek közé tartozik a változó fény- és árnyékhatások, a különböző időjárási tényezők,



A fák is ki vannak téve a csata veszélyeinek.

mint például a szakadó eső, valamint a vízfelületeken tapasztalható tökéletes visszatükröződések. Egy tökéletes virtuális világba cseppenünk, aminek az élethűségét tovább fokozza a **100%-os mozgásszabadságunk**, magyarul ugrálhatunk, forgathatjuk a fejünket, stb...

A CENTAURI NAPRENDSZER VÉDELMÉBEN

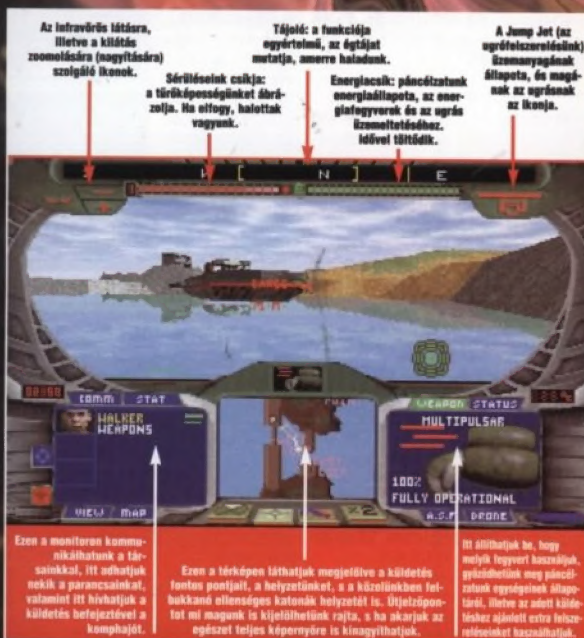
A történet a XXIV. században játszódik, ám az előzmények régebbre, 150 évvel korábbra nyúlnak vissza. Akkoriban történt ugyanis, hogy a Földön egy totalitárius rendszer jött létre, s ennek a Hegemóniának elkeresztelt kormánynak nézeteltérései támadtak a többi bolygó kolóniáival, köztük a Jupiter holdjainak lakóival. A háború azonban mindkét félnek költséges, és kétes kimenetelű lett volna, így amikor hírek érkeztek más naprendszerek kolonizálható bolygóiról, megegyezés született: a Hegemónia biztosít hajókat a lázadóknak, cserébe azok elhagyják a Naprendszert. Így került sor a Centauri naprendszer kolonizálására. Az új telepesek 12 nagy klánba tömörültek, mindegyik saját kultúrával, szokásokkal. Egy ideig mindegyik klánnak különálló katonai ereje volt a rend fenntartására, de ahogy fejlődött a gazdaság és a kereskedelem, úgy nőtt a bűnözés is. A hihetetlen mértéket öltött kalózkodás miatt úgy döntöttek, hogy egyesítetik az erejüket, és létrehozták az elit harcosokból álló **Strike Force Centaurit**.



Megérkezett a komphajó, beszállás!



Az eső áztatta völgybe a várt konvoj megérkezett.



AZ AKCIÓ

Nekünk **Nikola ap Io**, egy újonc szakaszparancsnok megszemélyesítése lesz a feladatunk. Eleinte "csupán" kalózokkal kell felvennünk a harcot, ám később már a Hegemónia erőivel is. Feladatainkhoz nélkülözhetetlen eszközünk a Powered Battle Armour rövidítve PBA (a páncélzatunk), amely azon kívül, hogy megvéd minket, hasznos fegyvereket rejt magában és még számtalan más funkciója van. Az öltözetünkkel egyedül azonban nem sokra mennénk, ebben a játékban ugyanis **nem csak disznek van a többi 12 választható társ, hanem egyszerűen nélkülözhetetlen a segítségük.** Ezek a szereplők intelligensen mozognak a terepen, más játékoktól eltérően sokkal többféle parancsokat adhatunk nekik, akár mindegyiknek külön-külön is. Az intelligens mozgás pedig egyúttal nem üres frázis, ha például visszavonulást "fújunk", embereink nem csak felkapják a nyúlcipőt, hanem megfontoltan hátrálva, a kellő időben még odapörkölve az ellenségnek vonulnak vissza. A különböző figuráknak ráadásul teljesen különböző tulajdonságaik vannak, tehát még ez is változatosságot visz a játékba.

A **37 küldetés** roppant sokszínű, nincs két azonos, van ahol például csak a felderítés, az észrevétlenül maradás a cél. **Négyféle planétán fordulhatunk meg**, mindegyiken különböző terep, időjárás és gravitációs viszonyokkal. A hanghatások szintén telitalálatnak mondhatók, **a Q-Soundnak köszönhetően** ezek is a 3D-s hatást fokozzák.



Az ifjú parancsnok ismerkedik a társaival.

terra nova
Kiadja: Virgin
90%

duke n

Duke Nukem, a Schwarzenegger típusú, állig felfegyverzett akcióhős bizonyára sokaknak régi ismerős, hiszen főszereplésével már megjelent néhány nagysikerű platformjáték. Most azonban - sok más hőshöz hasonlóan - **Duke is a harmadik dimenzió meghódításába fogott.**


Duke a vérben tocsog.



Duke miután legutóbbi kalandja alkalmával ismét megmentette a világot a gonosz földönkívüli hordáktól, hazafelé vette az útját űrrepülőjével. "Már csak egy jó nőre és egy üveg whiskyre lenne szükségem..." - gondolta magában, ám abban a pillanatban egy robbanás szakította fel a hajója testét. Sziréna harsant fel, mindenütt figyelmeztető piros lámpák gyulladtak ki, a monitorokon csak hangyázás futott. Duke megragadta a rádiót, s beleszólt: "Hé, hall engem valaki? Van egy kis probl..." - ám ekkor a Földről egy másik üzenet szakította félbe - "Mayday! Mayday! Los Angelest megtámadták! Mindenütt idegen lények nyüzsögnek, a rendőrséget gyilkos disznókká változtatták. Van valaki az éterben?! Segítségre van szükségünk..." - majd az üzenet megszakadt.


Az első epizód nagyfőnöke cseppet sem puhány fickó.



"Nagyszerű!" - morogta magában Duke, miközben tehetetlenül pörgő gépével sikerült egy felhőkarcolót elkerülnie - "Mi lehet a gondjuk ezeknek az idegeneknek, hogy állandóan a Földet támadják? Vajon még hány idegen faj hátsóját kell szétrúgnom?" - majd öklével rácsapott a katapultálás gombjára.

EGY KIS TÖRTÉNELEM

Szintén az öreg motoros PC-sek bizonyára emlékeznek egy másik névre, azaz címre, a Wolfenstein 3D-re. Ez volt az a játék, amelyben elsőként 3D-s, texture mapped folyosókon irthattuk a rosszfiúkat, akkoriban még a náci katonákat. Aztán ez a Wolfenstein stílus '94-ben átkeresztelődött Doom generációvá, hiszen a Doomban már lépcsőkön is felkaptathattunk, változatosabb lett a terep, intelligensek lettek az ellenfelek, akik ezúttal már rusnya idegen lények voltak, s akkor még nem is szóltunk a tovább csiszolt grafikáról. A Doom óta rengeteg hasonszőrű, inkább csak klónnak mondható utánzat jelent meg - tisztelet az egy-két kivételnek - és most elérkezett 1996, s nagyon úgy érzem, hogy ismét névváltoztatás következik. **Ezentúl már csak Duke Nukem generációról fogunk beszélni.**


Sajnos játszadozásra nincs idő, de azért érdemes megpróbálni.

AZ ÚJ GENERÁCIÓ

A **3D Realms** a Duke Nukem 3D-vel új korszakot nyitott a 3D-s akciójátékok történelmében. Az utóbbi idők Doom-klón dömpingjéből - a megszállottakon kívül - valószínűleg már mindenkinek elege lett, mindegyik egy kaptafára készült, egyikben sem volt semilyen újítás. Ezzel szemben a **Duke Nukem 3D minden képzeletet felülmúl.**


A tenger alatt újabb jóképű lényekkel kell megküzdenünk.

Kezdődik ott, hogy ezúttal nem unalmas folyosókon kell mászkálnunk, hanem Los Angeles városában, az utcán, majd később a Holdra és egy űrállomásra is feljutunk. **A hangzatos pályanevek nem csak eltérő színű háttérelemeket takarnak,** hanem egyszerűen fogalmazva az utcának utca kinézete van, az űrállomásnak pedig űrállomás formája.

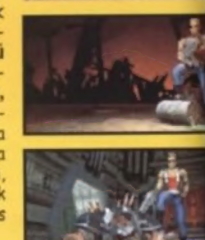
o

Tehát már a hátterek miatt is valóságosnak érezhetjük az akciót, pedig az igazi csemege még hátra van: **a terepen szinte minden szétlőhető, a golyónyomok még a falakon is ottmaradnak.** Képzeljük el, amint a hátunk mögül tüzelnek ránk, ezúttal nem kell forgolódni, hogy vajon honnan jöhet az áldás, a mellettünk becsapódó lövedékekből azonnal tudjuk a helyes irányt. Ráadásul nem csak a romboláson van a hangsúly, hanem **szinte minden tárgy**

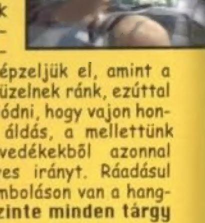












ukem3d

"Ma sz..tál utoljára!"

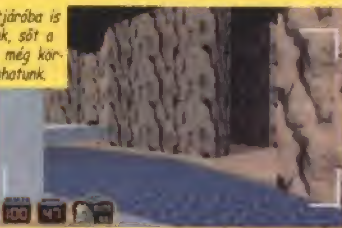

Biliárdozhatunk is egyet, bár egyedül unalmas.


No hova is raktam az 50-es érméimet?

használható valamire. A szemetesekből például lőszert rugdoshatunk ki, a tűzcsapokat tönkre téve pedig vizet kortyolhatunk, amivel az energiánk növelhető. A pissoirokat ráadásul duplán is hasznosíthatjuk, egyrészt könnyíthetünk magunkon, majd szétrúgva őket - ha van hozzá gusztusunk - az öblítővízből is ihatunk. Egyszerűen szinte mindennek van valami jelentősége, ha más nem, csak egy jópofa poén, mint például a sztriptiztáncosnők, akik megmutatják a bájaikat egy zöldhasúért.

o

A Doom egyik legnagyobb vonzereje a véresség volt, azonban immár ebben a tekintetben is alulmaradt. Duke ugyanis nem "csupán" kiontja ellenfelei belsőségeit, hanem például belerugdos egy-egy vonagló tetembe, a gránátjaival cafatokra szaggatja az idegeneket, az egyik helyen egy kicsinyítő gépnél meg nemes egyszerűséggel széttapossa őket. A szétlőtt ellenfelek vére felkenődik a falakra, s ott még egy darabig folyik lefelé, a vértócsák pedig ottmaradnak a földön. De ami még ennél is fantasztikusabb: ahogy belegyalogolunk ezekbe a tócsákba, véres surranónyomokat hagyhatunk magunk után.


A tengeralattjáróba is bemászhatunk, sőt a periszkópjával még körbe is pisloghatunk.

o

Nem szóltam még a hangokról, pedig azok is eszméletlenül eltaláltak. A malacok sztereóban röfögnek, tehát mindig tudjuk, merre keressük őket, a fegyvereink dörrenése, a robbanások hangjai pedig szintén remekbe szabottak. A mellékzörejek tökéletesek, még ha bekötnénk a szemünket, akkor is tudnánk, hogy épp egy zárt helyen, vagy a szabadban tartózkodunk. A hab a tortán Duke roppant jól eltalált hangja, amivel különböző kommentárokat fűz az akcióhoz. Ha például nem csinálunk semmit, megkérdezi: "Mire vársz? Karácsonyra?". Vagy ha például gránáttal pörkölünk oda egy földönkívülinek, jókedvűen kommentálja: "Ha Ha! Micsoda rendetlenség!". Ezek azok a poénok, amitől a játék - minden agresszivitása és brutalitása ellenére - **az eddigi leghumorosabb és a legélvezetesebb akciójáték.**

AZ ÖNMAGUKÉRT BESZÉLŐ TÉNYEK

Persze még számtalan poént, humoros részt sorolhatnánk fel, ám következzenek a mindenkit meggyőző technikai adatok. A következő dolgok a teljes változatra vonatkoznak: választható SVGA mód, külső nézet, modemes és hálózati 8 játékos üzemmód, víz alatti részek, abszolút szabad mozgás (szinte minden elképzelhető mozdulatot végre tudunk hajtani), használható járművek, 9 különböző fegyver (a surranónkat is beleszámítva), tökéletesen "működő" tükrök, realisztikus fényeffektek, négyféle nehézségi szint, a legnehezebb szinten újraéledő ellenségekkel. Mit lehetne még mindezekhez hozzátenni? **Ennél a játéknál már tényleg csak a valóság az, ami valóságosabb.**


Nocsak: egy pórul járt Doom katona.

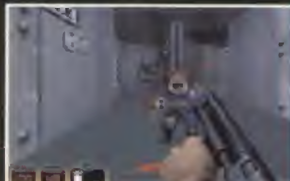
ÍME A NEM TELJES FEGYVER ARZENÁL

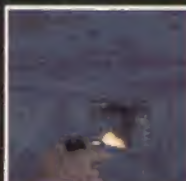

Ha nincs jobb fegyver Duke a sarcija talpával kompromittálja errbe a hódító idegeneket. Ennek a fegyvernek az egyetlen előnye: sosem fogy ki belőle a muníció.


A géppuska kegyetlen munkát végez: nagy számással iszonyú gyorsan tüzel, ezért akit eltalálunk vele nem menekül, míg ronggyá nem lőttük. Ugyanezen tulajdonsága miatt azonban sajnos hamar kifogy belőle is a muníció.


Ez az automata pisztoly Duke alapfegyvere. Nem túl hatásos eszköz, csak 12 töltény fér egy tárba, ráadásul a tárcsere egy kissé hosszadalmas.

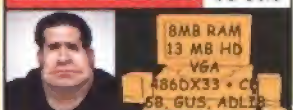

Az RPG rövidítés a "rakéta hajtotta gránát" elnevezést takarja. Ezzel a gránátvetővel a megrepedt falakat kirobbanthatjuk, egy-egy ellenfél pedig - persze kivéve a főellenségeket - egyetlen gránáttal likvidálható.


A sörétes puska a Doom óta mindenkinek a kedvence. Egyszerűen szaggatja az ellenfeleket, bár a kemény kötésű rendőr malacoknak még ebből is minimum két lövés kell.


A csőbomba roppant hatásos, ha nehezen belátható terepet akarunk megtisztítani. Minél tovább nyomjuk a tüzet, annál távolabb hajítjuk, majd a detonátorral robbanthatjuk. Egyszerre több bombát is elszórhatunk, ha miután eldobtunk már egyet, a 6-os gombot újból lenyomjuk. Ha esetleg egyet rossz helyre dobtunk, újra felvehetjük.

duke nukem 3d

Kiadja: US Gold



8MB RAM
13 MB HD
VGA
486DX33 • CD
SB, GUS, ADLIB

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Új etalon a 3D-s akciójátékok történelmében. A Doomnak befellegzett.

98%

RAYMAN

Lehet, hogy kissé elhamarkodott kijelentést tettem, mikor azt találtam mondani, hogy platformjáték téren az Earthworm Jim minden bizonnyal elviszi idén a pálmát, ugyanis a **UBI SOFT által most megjelentetett Rayman minden szempontból eléri az EWJ által magasra helyezett mércét, sőt!** Egyedül talán a sztori rezgeti meg a lécet, de minden más kárpótol a gyengécske alaptörténetért: a lábszár nélküli kreatúra (nevezzük Raymannek) harcba száll Mr Darkkal, aki elrabolta a cuki Electoonokat és fogságban tartja őket. Rayman feladata, hogy minden szinten meglelje a ketrecükben raboskodó csöppségeket és kiszabadítsa őket egy-egy jólirányzott ökölcsapással. Mivel végtagjait csak a gondolat tartja össze testével, ezért nagyon mozgékony, fürge lény, csak fegyverzete elég korlátozott: egy darab pörgő ököl, amit a tűzgombot hosszabb-rövidebb ideig folyamatosan nyomva tartva tudunk még pörölyebbé és nagyobb hatósugarúvá tenni.



Furcsa szerzetek bukkannak fel a bolondgombák között. Ő lenne a légyölő galóca?!

A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF

Minden egyes szinten 6 helyen találhatók ketrecek, de nem ritkán olyan helyeken, amelyek nem érhetők el azonnal. Leginkább valamilyen később felvett vagy megszerzett tárgy illetve tudás kell az elmaradt börtöncellák kinyitásához, így oda-vissza kell kacsáznunk a még fel nem derített és a már bejárt helyszínek között. **Minden szintet annyiszor kell felkeresnünk, hogy a térképen a helyét jelző ikon egy mosolygós gömböccé váljon.** Mondanom sem kell, hogy visszatérve az előző helyszínekre az ellenfelek újratermelődnek és nem hagynak nyugtot nekünk. Sajna a felvehető extrák és plusz életek nem bújnak ki ismét a földből, ha újra felkeressük a lelőhelyüket (mint ahogy az a Super Marios konzolsorozatban megszokott volt).



o

Lássuk, kikkel állunk szemben. Példának okáért itt van a Vad Őr, aki húsklopfolókat lő ki mordályából és legtöbbször egy-egy cellát őriz, avagy a gonosz-gömböcök, akik piranhákká válva cafatokra szaggathatják nadrágszárunkat, illetve a tűhegyes ceruzák, az éles hangvillák, a bökös sziklaszilánkok és még sorolhatnám. Nem kell persze elkeseredni, vannak segítőink is: a Jó-tündértől legújabb fegyvereinket és tudásunkat kaphatjuk meg (boxkesztyű a bunyóhoz, csimpaszkodási képesség a magasabb helyekre való feljutáshoz, propeller-haj a repkedéshez), avagy Tarzan, aki a vízözönös szinten csodamaggal ajándékoz meg bennünket, amit elültetve egy pillanat alatt óriási tányérrózsák nyúlnak ki a földből a fejünk fölé, hogy azokon ugrándozva vészeljük át az áradást.



Vidámságra semmi ok, egy rosszul kivitelezett ugrás, és elnyel bennünket az árvíz.

MINDEN SZINTEN SZINTE MINDEN

Ilyen változatos játékmenetet régen nem pipáltam. **A 60 (igen, hatvan) szint teljesen elüt egymástól**, s bár néhány szereplő felfeltűnik ismét a színen, mindenhol új és egyre nehezebb kihívásokba botlunk. Példákkal alátámasztva: Zeneföldjén alig van olyan sík terület, amelyik nem





Zümi hamar rájön, hogy nem érdemes Raymannel kikezdenie. Inkább összehaverkodnak.



Tücsi hamarosan megismerkedik öklünkkel. Megriadt ábrázata jelzi érzéseit.



szúr, nem omlik, nem esik a fejünkre. Ha elindulunk valamerre, csőstül jönnek az akadályok, s tizedmásodperces bontásban be kell tanulnunk minden mozdulatot, ha tovább akarunk jutni. A kőember őrizte koromsötét barlangban csak egy apró kör területét látjuk be magunk körül, és a világító boxkesztyűnket elhajítva vagyunk kénytelenek felderíteni a terepet - de mivel lefelé nem tudjuk eldobni, ezért gyakorta a megérzéseinkre kell hagyatkoznunk (és előre fel kell tankolnunk plusz életekkel).

Csomóról csomóra ugrálva kell kerülgetnünk a sziklaszilánkokat. Szemét nehéz.

o

Mint már említettem, **az egyes pályák utakkal vannak összekötve**, így a játék nem a megszokott "pálya végén egy nagy szörny vár, mi előbb történt feledve már"-stílusú, hanem ha valahol elakadunk, nyugodtan visszamehetünk 2-3 szintet is, hátha valamit nem vettünk észre, és itt jól jönne. Ez az ide-oda császkálás a kiszabadítandó pamacsok miatt is "kötelező tartozék", **hiszen gyakorta 1-2 szinttel odébb kapunk olyan fegyvert vagy képességet**, ami ahhoz kell, hogy a korábbi pályákon elérjük kis pártfogoltjaink ketreceit. Menteni persze csak azután tudunk, hogy egy hosszabb pályasorozat másik végén kilyukadtunk (összesen három ilyen kitüntetett hely van), úgyhogy nincs könnyű dolgunk.

Baloldalon alul egy plusz élet virít. Megszerzéséig négyszer fogunk meghalni, az tuti.

Rayman felett Damocles kar(d)ja száll el éppen. Damocles szerepében Miszter Vad Ör.

Huhh, ez bizony közel volt! Ezek a ragadozó gömböc-piranhák életveszélyesek.

A Lehetetlen Küldetés: csupán egy apró kör pislákol körülöttünk, semmi mást nem látunk a terepből...

LE A KALAPPAL...

Minden elismerésem a tervezőké. A pályák összetettek, változatosak és kellően bonyolultak, és bár gyakorta annak tűnnek, nem megoldhatatlanok, mivel mindenhol van valami logikus kiút, vagy reflexgyakorlat, ami túljuttat a nehezén. A grafikusok kapják a második díjat, pazar háttereket és parádés animációkat láthatunk mindenhol. Hősünk haja lobog, ha szalad, a víz tényleg hullámzik és csobog, a háttérnek beállított statisztavirágok és gombák édesen ropják táncukat, és még sorolhatnám. **A zene és a hanghatások a harmadik helyre szorultak,** de csak mert nagyon erős volt a mezőny: ezek is elsőrangúak, jól követik a cselekményt és visszaadják a pályák hangulatát. Apró gond csupán, hogy a közvetlenül CD-ről szóló muzsika az egyes zenedarabok végeztével megakad és ez a játékot is megakasztja egy villanásnyi ideig. Ez főleg a rázósabb terepeken lehet frusztráló.

rayman Kiadja: Ubi Soft



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Mérföldkő a platformjátékok autósztrádáján. Nehéz lesz túlszárnyalni...

94%



AMIGA 600

A cég következő elhamarkodott próbálkozása az 500 Plus megkurtításával kialakított, s eredetileg kozolnak szánt 600-as modell volt. Az észnélküli kapkodás biztos jele, hogy alig a Plus megjelenése után 6 hónappal már le is állították a gyártását és kizárólag a 600-asról, mint új standardról beszéltek. A numerikus billentyűzet elhagyásával (a csonkításnak állítólag a pár fonttal olcsóbban beszerezhető alfanumerikus billentyűzet szolgált alapjául) a C64 méreteire zsúfolt típus belső AT-BUS-os merevlemezes egységgel is megjelent. **Ettől az újítástól várták a winchesterek Amiga platformon történő szélesebbkörű elterjedését.** A méretcsökkenés következtében a bővíthetőségi lehetőségek jelentős mértékben korlátozódtak és a kis aranyosnak nevezett gép működését tekintve inkább **egy elfuserált szörnyszülöttre hasonlított.** A kevés pozitív változtatás mellett, mint a PCMCIA csatlakozó, melynek kihasználtsága túl sokáig váratott magára, az addig megjelent főképp játékszoftverek nagy része az 500 Plus öröksége nyomán nem futott.

AMIGA 4000

1992-ben a társaság megnyitotta ausztrál részlegét, ahol a frissen bejelentett két új szuper Amiga gyártását tervezte. A hírek hallatán a 600-as kereslete jelentősen csökkent és hamarosan le kellett zárnia a nem sokkal korábban nyílt


«Profi képfeldolgozással vagy multimédiával foglalkozók eszközévé vált.»

diviziót. A nagy veszteségek miatt ezzel majdnem egyidejűleg leállították a PC kompatibilis részleg termelését is. A PC piac közismerten éles versenyében a cég csak nagy veszteségek árán tarthatta volna fenn pozicióját. A 92-es év a korábbi nyereséghez képest már csak nagyságrendekkel alacsonyabb, 28 millió dolláros hasznot hozott. Az utolsó PC-ket 1993 augusztusában adták el.

o

Az új generációs 32 bites Amigák első hírnöke a 25 Mhz-en ketyegő 68040-es Motorola procira épülő 4000-es volt. Ez a modell sok progresszív változás mellett csalódást is jelentett a kiéhezett felhasználók táborában. Vegyük sorra: az új AA vagy AGA chipkészlet az alap 2 megás chipmemóriában maximálisan 1280*512-es felbontás mellett


«A grafikát egyes csoportok művészi szintre emelték.»

legfeljebb 256 illetve a HAM utódjaként bevezetett HAM8 üzemmódban 262000 szín felvonultatására képes. A paletta 4096-ról 16.8 milliós truecolorra bővül. Igaz könnyebbé válik, de megmarad a sokak által panaszolt 3000-es jellegű bővítési lehetőség. Azonban eltűnik az áldásos SCSI csatlakozó és helyét a jóval lassabb AT-BUS-os szabvány váltja fel. Nagy csalódásként köszön vissza a "jó öreg" nyolcbites 4 csatornás hangchip, melyet a Blitter és a Copper chipekhez hasonlatosan a Commodore a nagy kapkodásban változatlanul hagyott. Pozitívum, hogy megjelenik a HD-s lemezmeghajtó, így a PC-s 1.44-es lemezek olvasása sem akadály. A processzort külön kártyán helyezték el, így annak utólagos cseréje nem jelentett akadályt. Az új Kickstart és a 3.0 Amiga OS/Workbech viszont még az átgondoltan megtervezett 2.0/2.1-es rendszer profi AGA-s kiegészítése. **Összegezve az új generációs úgynevezett multimédia Amiga a magas árhoz képest kevés hasznos újítást nyújtott a felhasználóknak.** A megjelenő szoftverek ezt a típust minden hiányossága ellenére bizo-


«A megjelenő szoftverek bizonyos területeken egyeduralkodóvá tették.»

nyos területeken sokáig egyeduralkodóvá tették (Ligtwave, Scala, AD Pro). Nem szabad elfelejtenünk, hogy egy sebességben "hasonló" teljesítményű PC már a 1992-ben is a 4000-es árának felébe került. Így elkerülte a népszámítógép jelzőt és csak az igazán kiváltságos, profi képfeldolgozással vagy multimédiával foglalkozók eszközévé vált.

o

A magas fogyasztói árat csökkentve később megjelent az Amiga 4000/030 vagy 4000 Light, amely 68EC030-as procijával jóval a nagyobb testvér teljesítménye alatt produkált, de a szélesebb közönség számára is beszerezhető áron került a boltokba. Nem beszélve arról, hogy azonnali turbókártya (pl: 68040/40 Mhz vagy 68060) vásárlás esetén jobb befektetésnek is bizonyult.

További alakítások után látott napvilágot a 4000-es torony változata, melyet a Commodore csúcsmodeljének szánt. Azonban a gyártás megszűntével még a megrendelések teljesítésére sem volt mód.

AMIGA 1200

Az otthoni felhasználásra szánt kompakt változatot az A600-as szebb, kibővített dobozában helyezték el. A 68EC020-as 14 Mhz-es processzorral ellátott rendszer az elődjéhez képest 5-6-szoros sebességnövekedést jelentett, emellett a bővíthetőségen és a HD-s floppyn kívül biztosította a 4000-es összes szolgáltatását. A gép fastmemória hozzáadásával hozzávetőleg dupla sebességre gyorsítható. Az EC processzorok az ún. MMU hiányában csak nehézkesebb memória kezelést tesznek lehetővé fejlettebb társaiknál. Ez egy átlagos felhasználónak fel sem tűnik, viszont az árban jelentős különbséget jelent.

o

Csakúgy, mint a nagytestvér A4000-nél, **itt is megjelent a rendszerbe integrált opcionális MS-DOS file rendszer emuláció,** mely lehetővé tette a PC-s formátum merev- és hajlékonylemezes olvasását. Ezzel a megoldással jelentősen meggyorsult a két rendszer közti kommunikáció. A belső AT-BUS-os illesztővel elterjedt a winchesterek szélesebb körű felhasználása, valamint a 4000-ről örökölt FFS segítségével felgyorsult a háttértárolók adatforgalma. Az 1200-as kemény leendő konkurenciát jelentett a még fejlesztés alatt álló Atari Falconnak.



o

Mindent egybevetve jó elképzelésnek bizonyult, egyetlen aprócska hibával: **2-3 évvel**


«Kemény konkurenciát jelentett a fejlesztés alatt álló Atari Falconnak.»

később jelent meg, mint kellett volna. Az igen nagyszámú eladások ellenére kis szeletet harapott le az egyre izmosodó PC-k könyörtelen piacából. A mai napig is jó, de lassú gépnek számít. Árához képest egyedülálló multi-

odore SZTORI

média tulajdonságai miatt sok helyen alkalmazzák. Legpraktikusabb felhasználási területe TV stúdiók képújságának szerkesztése és futtatása (Scala, MediaPoint). Magyarországon a legtöbb kábeltelevíziós hálózatnál ezt a típust használják.



CD32

Az újgenerációs 32 bites számítógépek nem oldották meg a Commodore belső nehézségeit. A 4000-es és főleg az 1200-as jó eladási statisztikája ellenére az 1993-as évben a veszteségek elérték a 357 millió dollárt. **A cég utolsó menedékként a konzolok piaca felé lépett.** Az eszeveszett kapkodásának kiemelkedő bizonyítéka ez a jó ötletre épülő, korunk konzoljai mellett versenyképtelenné vált játékgép. A szerkezet határozottan csúnya dobozában egy dupla sebességű CD olvasó és egy A1200-as architektúra kapott helyet. A hardvert kiegészítették a gyorsabb képkezelés érdekében egy Chunky-nak nevezett chippel, mely a gyorsabb egy byte/egy pixel grafikai feldolgozást tesz lehetővé (az Amiga architektúra a képkezelést eddig ún. bitplane-ekkel oldotta meg, mely egy pixel adatait a memóriában nem szekvenciálisan helyezte el, hanem az egyes képet több egybites képre bontotta, s azokat szoftveresen egymásra helyezte). **A rendszer képes több ismert CD formátum olvasására, audio CD, CDTV és egy modul közreműködésével MPEG lejátszóként is használható.**

o

Az utolsó lépések iránya egyértelműen a Commodore konzol piacra való átcsempészése volt. Be kellett volna látniuk, hogy 32 bit ide vagy oda a CD32-nek átütőbb tulajdonságokkal kellett volna bírnia, hogy az erős japán konkurensekkel felvehesse a versenyt. A beígért játékfejlesztések nagyjából mind elmaradtak és a kiadott szoftverek általában CDTV és más "normál" Amigás játékok változtatás nélküli árusításában merültek ki. Holott egy új gépen megjelenő első játékgenerációval szemben elengedhetetlen követelmény, hogy azok bemutassák a hardver legkiemelkedőbb tulajdonságait.

HOGYAN TOVÁBB?

A Commodore általában ott követte el a hibát, hogy kezdetektől fogva képtelen volt eldönteni: **szórakoztató házi számítógépet vagy professzionális stúdió computert akar.** Ennek a flugtuáló, a cég utolsó napjaiban egyre gyorsuló kapkodásnak nem lehetett más vége. Sok fejlesztéssel és ötlettel évekkel korábban jelentek meg, míg az is előfordult, hogy más sokkal fontosabb újításokkal évekig vártak. Egyes megoldásokkal szinte szándékosan bosszantották hozzáértő rajongóikat. De mellettük legyen mondva, hogy számos rajtuk kívül álló ok is közrejátszott a cég szerencsétlen távozásához.

o

A közismert hírek szerint a német Escom vásárolta meg az Amiga technológiát. **Tervezik a C64!, A1200, A4000 torony kivitelezését.** A 4000-es kinézetén változtatnak, valamint új 1300CD nevű házi gép kiadása mellett döntöttek. Az AGA gépek a svéd SCALA multimédiás egységcsomagjával jelennek majd meg. Az Escom lépése ellenére még mindig nem dőlt el az Amiga sorsa. Legújabb, nem hivatalos értesülések szerint házi számítógép gyártását már nem tervezik, ehelyett kizárólag nagygépek forgalmazásával foglalkoznak majd. **Vajon továbbra is fenntartható a vásárlók érdeklődése a magas árak mellett a relative elavult technika iránt?** Elég gyorsan megkezdődnek-e az Escom saját fejlesztései és ezek a fejlesztések piacképessé teszik-e majd a legendás gépcsalád utódait?



«A Chunky-nak nevezett chip gyorsabb grafikai feldolgozást tesz lehetővé.»







EPILÓGUS

Ha a Commodore 64-re igaz volt, hogy teljesítménye és emberbarát felhasználói felülete miatt fiatalok és idősek ezreit vonzotta a számítógéppel való ismerkedés, akkor ez az Amiga gépekre legalább ennyire helytálló megállapítás. Egy bizonyos *rendszerprogramokat fejlesztő cég* stílusában, monopol módon diktatórikus, dömping népbutításon felnőtt, ízig vérig PC-s felhasználó ezt valószínűleg meg sem érti, mert ezeknek a gépeknek sajátságos illata és hangulata volt. Akik ezt nem tapasztalták, azok feltehetően sohasem tudják meg milyen egy igazi "személyi számítógép". De az is kevéssé valószínű, hogy ezt a cikket ők egyáltalában végigolvassák.

o



«Egyedülálló multimédia tulajdonságai miatt sok helyen alkalmazzák.»

A C64, Amiga 500 és 1200-as gépek fiatalok ezreit vonzották kreativitásuk kifejtésére. Az általuk készített shareware demokkal, felhasználói programokkal és játékokkal megmutatták, hogy mire képes a 80-as, 90-es évek fiatal műszaki értelmisége. A programozást, grafikát, komponálást, valamint ezek összehangolt, demok formájában kiadott egységét egyes csoportok művészi szintre emelték.

o

A PC-k általános elterjedésével hasonló dolog történt, mint mikor a profi hegymászó koca túristák százai közé került, vagy amikor az európai filmgyártást tönkretette a Hollywoodból áradó bűzös szenny. Akár a hivatalos játékforgalmazást szemlélve a 8 és 16 bites házi számítógépeken kiadott programok és hangulatuk össze sem mérhető napjaink CD-n ontott, multimédiának csúfolt szörnyetegeivel. Ki emlékszik egy ilyen, akár a múlt héten kiadott, "agyonréjtrészelt" MIDI-t berregtető torzszülemény zenéjére. De vajon az akkoriak közül hányan tudnák feleleveníteni a Commando, a Delta vagy a Monty On The Run esetleg az első amigás Sound Tracker beavatottak számára fülbemászó dallamait. Ez a különbség! **A Commodore "halálával" - sokak véleményével ellentétben - igenis nagy veszteség érte korunk számítástechnikáját.**



A játék filmszerű főcíme. Ki itt belépsz ...

SPYCRAFT

JELENTÉST KÉREK, SCULLY

Azt hiszem, nyugodtan állíthatom, hogy megérkezett a játékok új generációja. Az, hogy egy kaland 100%-ban 38 mm-es filmre felvett, tökéletes minőségű filmből áll, az még nem újdonság, és egyáltalán nem a siker záloga. Az azonban, hogy egy játék elkészítése 2,5 millió (!) dollárba kerül, már nem mindennapos. Az pedig, hogy megvalósításában a CIA és a KGB volt vezetői is igen fontos szerepet játszottak, már szinte a siker záloga. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy a játék megjelenésétől számított hat hónapig az Interneten személyesen is beszélhetünk eme tábornokokkal, konferenciákon vehetünk részt, mindezt pedig a játék szerves részeként - azt gondolom, manapság azért ez még kuriózumnak számít. A lebilincselő, a napi politikával igen szoros kapcsolatban álló történet - melyet az Internetről naponta új részletekkel finomíthatunk - már csak hab a tortán. Ez mind nem más, mint az Activision új játéka, a Spycraft. Mivel a cselekmény elég bonyolult, ugorjunk is gyorsan fejest az akcióba.



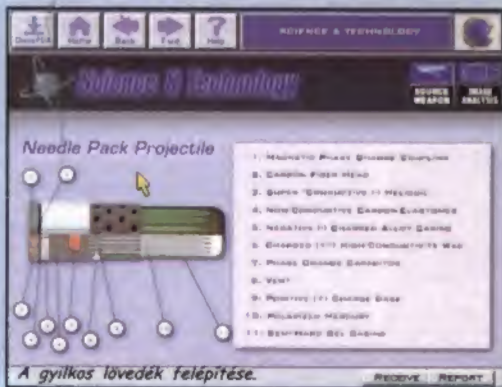


Mindez egy műholdképből nagyítva? Nem semmi!

ELŐSZÖR AZ ÁLTALÁNOS DOLGOK

A játék igen jelentős része számítógépek mellett, egyre újabb és újabb "kémprogramok" alkalmazásával fog telni, melyekkel telefonbeszélgetéseket elemezhetünk, fotókat montírozhatunk, videókat analizálhatunk, műholdfelvételeket elemezhetünk. Ezen programokat folyamatosan kapjuk majd meg, a nyomozás előrehaladtával. Mindegyik kezelése igen egyértelmű, és nagyban hasonlít a Windows '95 és az Internet hypertextek kezeléséhez, tehát igen egyszerű is. Lássuk azonban a legfontosabbakat pár szóban:

- **Sound Analysis:** az In/Out gombokkal jelölhetünk ki egyes szakaszokat a felvételekből, majd a nagyító ikonnal küldhetjük el azt az adatbankba, ahol remélhetőleg megtalálják annak eredetét. Nem csak a beszélőket, hanem a háttérhangokat is ki lehet így szűrni, amelyeket a földgömb ikonnal azonosíthatunk földrajzi valószínűségük alapján, így derítve ki a telefonáló helyét.
- **Kennedy Assassination Tools (KAT):** a nagyítás funkcióval keressünk lövedék-becsapódási nyomokat, majd azokat összekötve az egérrel a számítógép meghosszabbítja a vonalat, megmutatván a merénylő valószínű helyét. Itt nagyítva meglelhetjük a gyilkos fotóját, amelyen a Mix and Match programot használva kikereshetjük emberünket az adatbankból.
- **Mix and Match:** egy fotón látható ember fantomképét kell egyes jellemzők (arcforma, frizura, szakáll...) alapján összeállítani, majd a Match ponttal kikeresni az adatbankból.
- **Image Analysis:** zoomolás, majd az O.C.G. ponttal felbontásjavítás, míg pél-



A gyilkos lövedék felépítése.


Quasar á la CIA.

AFT

ÜGYNÖK!

dául egy autó rendszámtáblája olvasható nem lesz. Az Overlay ponttal több fotót rakhatunk egymásra.

- **Cypher:** kódfejtő. Többféle kulcs alapján próbálkozhatunk. A megfejteni kívánt szöveget egyszerűen vigyük a számítógépre a táskánkból, így gépeljük be. Egyes kódokat az adatbankban nem szereplő kulccsal kell megfejteni, melyeket az EBMC könyvklubtól rendelhetünk meg, és a melyek a kulcsok között automatikusan megjelennek az Others név alatt.
- **PhotoDoc:** fotómontírozó. Egyszerűen válasszuk ki a megfelelő megvilágítású és perspektivikusan is odaillő képdarabot, nagyítsuk vagy kicsinyítsük a megfelelő méretre, majd helyezzük a kellő helyre úgy, hogy az ott levő eredeti részletet teljesen eltakarja.

o

A számítógépeken kívül még két dolgot fogunk gyakrabban használni: a táskánkat és a személyhívónkat, melyeket a nyíl képernyő aljára mozgatásával hívhatunk elő. A táskában a tárgyainkat tartjuk, melyek között a csatokkal lapozhatunk, majd a kiválasztottra kattintva kivehetjük azt. A képernyőn mozgatva az egeret, ha olyan helyre mutatunk, ahol a tárgy használható, a nyíl felveszi a tárgy alakját. Ha a tárgyat kivettük a táskából, újra a tárgyra kattintva közelről is megnézhetjük azt.

A személyhívó automatikusan megjelenik, ha hívásunk érkezik, valamint pittyeg is egyet. Rákattintva válogathatunk a beérkezett friss hívások, az archívum és a "jegyzetfüzet" között. Az üzenetek video, hang vagy szöveges formájúak lehetnek, illetve vegyesek (video és szöveg). A jegyzetekből az Under a Killing Moonhoz hasonlóan egyértelműen kiderül következő teendőnk, tehát soha nem fogunk elakadni, legalábbis amiatt nem, hogy nem tudjuk, mi a következő teendőnk.

AHOL A KALAND KEZDŐDIK...

Főnökünk, Warhust egy team építésére hív minket össze, melynek keretében alapkiképzést is kapunk. Menjünk a Farmra, Milkowskyhoz, akinek körülnézegethetünk a szobájában, de sok értelmes dolgot nem találunk.



Hamarosan megérkezik maga a kiképzőtiszt is, akit kövessünk az első lecke, az Image Analysis színhelyére. Itt a tévéből hallunk először arról, hogy Dubansky orosz elnökjelölt merénylet áldozata lett.

o

Első két feladatunk egy kocsi rendszámának leolvasása (2ggx829) és a bekapcsolt motorú tankok számának megállapítása (6) lesz. Ezután utunk a Zónába vezet, ahol fegyveres harcra készítenek fel minket. A képernyő szélén nyíl alakúvá változik a kurzor, ilyenkor mozoghatunk, de csak akkor, ha nincs ellenség a közelünkben. A radaron a minket észrevett ellenfelek pirossal, a még veszélytelenek sárgával, a célpont fehérrel, mi pedig kékkel vagyunk jelölve. A zöld terep jó rejtekhely, a fekete rossz. A második futamban Milkowsky segédjét, Bruce Jeffriest a szemünk láttára lövik le (éppen velünk beszélget), melynek hatására Warhust úgy dönt, mi vesszük át Jeffries feladatát. Ennek egy Birdsong nevű orosz informátor jelentése az alapja. Pár napja ez a tudós, aki az orosz maffiába épült be, azt jelentette, hogy merénylet készül Dubansky elnökjelölt és Brooks amerikai elnök ellen. Akkor a hírt a legmegbízhatatlanabb kategóriába sorolták, miután azonban az oroszt tényleg lelőtték, most már mindenki komolyan veszi. Feladatunk a két hét múlva esedékes END (atomfegyverek leszereléséről szóló) egyezmény és főleg az elnök életének biztosítása lesz. Segítőink is lesznek szakértők, technikusok személyében.

o

Jamie Seaton azonnal le is tölti számítógépünkbe a KAT-ot, melynek segítségével kideríthetjük, hogy a gyilkos egy bizonyos Thomas J 'Harmonica' Phillips, volt CIA ügynök, mesterlövész, Milkowsky volt kedvence, aki nemrég nyomtalanul eltűnt. Hát most megvan. David Holt letölti gépünkbe a PINPOINT eszközt, ami valójában egy kisebb adatbank a legmodernebb "lopakodó" fegyverekről és lövedékekről. Az Image Analysis segítségével egy olyan lövésnyomot fedezhetünk fel a fotón, amely akár sörét is lehetne, eltekintve attól, hogy majdnem 1000 méterről adták le e lövést. Keresgélés után a gyilkos lövedék a Needle Pack Projectile, a fegyver pedig a Pulse Electris Gun (PEG) lesz, amely a K+F részleg egyik legújabb és legtitkosabb fejlesztése.

o

A tények ismeretében kapunk egy új fotót is, melyen Harmonica egy társa is látható - majd ha elkerülünk Moszkvába, mutassuk körül, hátha valaki felismeri a tagot. Holt új programja segítségével azt is ki kell derítenünk, ki lopta el a PEG-et. A négy gyanúsított engedély nélküli belépéseit, telefonjait, szokatlan lifthasználatait vizsgálva hamar rájöhetünk (sok szaftos magánjellegű titok mellett), hogy Cohen volt az, azaz valaki, aki úgy nézett ki, mint ő. A Mix and Match segítségével hamar rájövünk, hogy Wayne 'Grendel' Allen volt a tolvaj. A korábbi telefonhívások lenyomozásával az is kiderül, hogy Ying Chungwang volt az összekötő, aki Washingtonból, a Rockland Streetről telefonált. Jelentsünk. Sterling haladéktalanul Halifaxba, vagyis saját otthonába hív, ahol tájékoztat arról, hogy valószínűleg tégla van a CIA-ban, ami akár a szervezet végét is jelentheti. Ezért bemutat minket William Colbynak, aki a belső ügyek szakértője, és aki Eclipse programjával folyamatosan tájékoztat majd minket arról, hogy az általunk sorra kiderített dolgokról kik tudhattak, így addig szűkíthetjük majd a kört, míg végül ki nem derül, ki a besúgó.

o

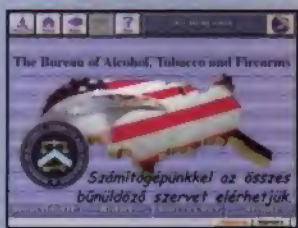


Az azonosított gyilkos



Számításaink helyesek voltak: megvan a merénylő.

Jelentést kapunk, hogy Ying elmenekült, de egy kódolt üzenetét sikerült megszerezni, egy Beowulf című könyvvel együtt. Ugyancsak megkapjuk az EBMC könyvklub lemezét is, amelyről mindig töltsük le az esetleges új könyveket, meg az előző havit is. A kódlapot e táskánkból vigyük a gépünkre, így gépelve be azt. Lépjünk be a Cypher kódfejtőbe, ahol nem lesz nehéz rájönni, hogy a kód kulcsa a Ying házában talált Beowulf című könyv. A megfejtett üzenet Grendelnek szól, feladója Raven, utalás esik benne egy Mirage nevű személyre, Dubnából ellopott és eladandó atomfegyverekre, valamint arról, hogy Raven (azaz Ying) követni fogja Grendelt Moszkvából Isztanbulba. Jelentsünk, mire megkapjuk a Photodoc programot, hogy montírozzuk Grendel arcát egy kihallgatott



Számítógépünkkel az összes bűnüldöző szervet elérhetjük.

személyről készült fotóra, hogy ezzel aztán becsaphassuk és szóra bírhassuk Ravent, aki szerelmes Grendelbe. A negyedik arcot, az újságok közül a középső török lapot, a cigaretták közül pedig az Emperor Filterlessek közül szintén a középsőt válasszuk, a tárgyakat rakjuk az asztal megvilágított részére, majd nyomtassuk ki a képet. Ha a szakértő elfogadja, mehetünk is Moszkvába, ahol megismerjük Max Phostert, aki nevével ellentétben nő. Menjünk a kihallgatószobába, ahol a fotóval és a "Raven" név elejtésével elhitetjük Yinggel, hogy tényleg elfogtuk Grendelt. Ajánljuk föl, hogy ha beszél, mindkettejüket elengedjük. Erre elmondja, hogy Felix Skodihoz kellett vinnie a PEG-et, aki szintén a Procat szervezet embere volt. (Yinget a Bullpen nevű kínzószerkezettel is vallathatjuk, de nem biztos, hogy sikerrel járunk, sőt akár meg is ölhetjük vele. Ez a lehetőség gyengébb idegzetűek számára a játék installálásakor ki is kapcsolható. Jellemző módon a szerkezet orosz zsákmány, ami valószínűleg tényleg létezett. Brrrrr). A Procat ügyön Holt és egy bizonyos John Blake angol ügynök dolgozott, feladatuk az volt, hogy elfogják Melnachovot, a bérgyilkos-szervezet alapítóját - legalábbis Holt így tudta. Mikor ugyanis megtalálták őt, Blake felfedte igazi küldetését, és felrobbantotta Melnachov kocsiját - ez volt az Operation Pawprint.

o

Warhust tájékoztat, hogy megtalálták a fegyverkereskedő Skodit - holtan. Valószínűleg Harmonica ölte meg a PEG átadásakor. A nagyobb gond az, hogy Skodi rendszeresen megölte ügyfeleit egy "Pyramid" nevű orosz szupertitkos fegyverrel, mely valójában egy hangfegyver, ezáltal követhetetlen, semmi nyomot nem hagy, mivel áldozatai szívrohamban halnak meg. Ez a fegyver valószínűleg a PEG-el együtt szintén Harmonica kezeibe jutott.

o

Menjünk Max irodájába, aki majd előkeresi nekünk Yuri Gromchewsky számát. Ő a KGB utódszervezetének, az SDR-nek a tagja, és tudhat valamit arról a fickóról, aki Harmonicával látható a merénylet helyszínén készült fotón. Számát később kapjuk meg: 233-4819. Hívjuk fel, majd találkozzunk vele. Elmondja, hogy a másik fickó a maffia tagja, ami Oroszországban már a legerősebb hatalom, már Churbanov elnökjelöltet is behálózták. Majd megpróbál összehozni minket vele, hogy mi is láthassuk a saját szemünkkel...



Krator kétszer négy töltete kemény csapás.

Sentry az egyik legszebben kivitelezett cyborg. Izompacsirta a javából.

SE2 RECTION





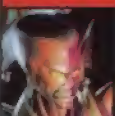
SSZATÉRÉS

...nak finomságai, a testük kidolgozottsága és a háttere részletgazdagsága sajnos csak az SVGA felbontás mellett érződik (12 mega RAM, vagy Win95 8 megával). VGA-ban elég ronda. Kicsit nagyobb gondot kellett volna erre fordítani, hiszen például az MK3 VGA-ban is professzionálisan sikerült.

A játékban 24 nehézségi szint között választhatunk, tehát mindenki megtalálja majd a neki megfelelőt. Lehetőségünk nyílik a kiválasztott figurák színeinek megváltoztatására is, bár ez azt hiszem senkit nem hoz tűzbe. Az viszont már annál inkább, hogy a zenet ebben a részben a Queen gitárosa, Brian May írta, és tényleg beleadott apait-anyait, nagyon jó hangulatot teremtve a történetnek.

Ha még azt is elárulom, hogy a **hátterek ugyancsak szerves részeivé válhatnak a küzdelemnek**, azt hiszem, sikerül felkeltenem az érdeklődést. A helyszíneken szereplő tárgyak ugyanis hajlamosak belógni a küzdőtérre, igencsak megzavarva az amúgy is elfoglalt ellenfeleket. A vasrudakon, szögeken és egyéb rögzített tárgyakon kívül ráadásul aknák, lehulló dobozok, savat köpködő pókok, és hasonló zavaró tényezők avatkoznak bele a harcba. Érintésük komoly energiaveszteséggel jár! Sőt, **adott tárgyakat fel is lehet nyalábolni és fegyverként használni** ellenfelünkkel szemben. Röviden: egy pillanatig sem fogunk unatkozni.

rise 2 Kiadja: ACCLAIM



4 MB RAM
14 MB HD
VGA
486DX2 • CD
SB, SBPRO, GUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Az előző epizódhoz képest óriási a változás. Mondhatni ég és föld.

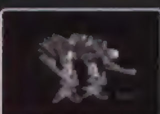
88%





KRATOR

Fegyverutánpótlás szállítására kialakított robot. Bármilyen támadás esetén képes a magán tartott hatalmas mennyiségű lőszer bevetésére. Állítólag végső esetben képes önmegsemmisítéssel meggátolni a hadianyag ellenséges kézbe jutását.



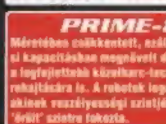
SPECIAL MOVE: Dupla hydro-rúgás, Pofon, Rakéta, Fejelés
SUPER SPECIAL: Többszörös rakétarobbanás
KIVÉGZÉS: Áramütéses olvasztás



LOADER

Hatalmas karmokkal felszerelt gép, amely alakján kívül szinte semmi másban nem hasonlít korábbi önmagára. Vámpírrá vált, amely ellenfelei elektromos energiáján élősködik. Igen erős támadásoknak is képes ellenállni.

SPECIAL MOVE: Elektromos rezonancia, Fejelés
SUPER SPECIAL: Elektromos tüskék
KIVÉGZÉS: Izzítás

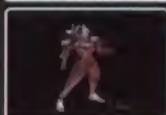


PRIME-8

Méreteiben csökkentett, ezáltal támadási kapacitásban megnövelt droid. Képes a legfejlettebb közelharc-technikák végrehajtására is. A robotok legerősebbike, akinek veszélyességi szintjét az A-vírus "őrült" szintre fokozta.



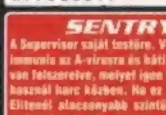
SPECIAL MOVE: Földütés, Plazmaugrás, Plazmaütés, Plazmabukfenc
SUPER SPECIAL: Flipper-támadás
KIVÉGZÉS: Plazma-gyomrozás



RAGE

A Supervisor által tervezett robotok csúcsmodellje, feladata az Electrocorp behatolási kísérleteinek meghiúsítása. Szintetikus szövetekből álló agya révén embernek képzeli magát, feladatának pedig az összes robot elpusztítását tekinti.

SPECIAL MOVE: Becsúszó rúgás, Repülő horogütés, "Hattyú" ugrás
SUPER SPECIAL: Villám-meteor támadás
KIVÉGZÉS: Deformálás

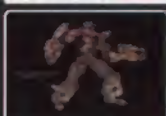


SENTRY

A Supervisor saját testőre. Valószínűleg immunis az A-vírusra és háti rakétákkal van felszerelve, melyet igen hatékonyan használ harc közben. Ha ez igaz, akkor Elitenél alacsonyabb szintű ellenfelek esélytelenek vele szemben.



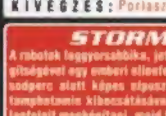
SPECIAL MOVE: Jetrásegítéses rúgás, Jéglabda, Többszörös rúgás
SUPER SPECIAL: Tűzlabdaeső
KIVÉGZÉS: Szupernova



STEPPENWOLF

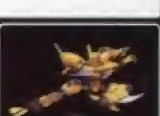
Frontvonali közelharc-bevetésekre tervezett robot, fegyverzete egy 30 mm-es páncéltörő gépágyú a mellén, és két uránbetétes lövedékekkel felszerelt 35 mm-es géppuska a karjain.

SPECIAL MOVE: Páncéltörő gépágyú, Dupla géppuska
SUPER SPECIAL: Napalmtámadás
KIVÉGZÉS: Porlasztás

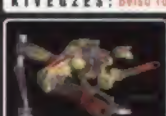


STORM

A robotok leggyorsabbika, jetpackjai segítségével egy emberi ellenfelet két másodperc alatt képes elpusztítani. Metamphetamin kibocsátásával képes ellenfeleit meghökkenteni, majd felrobbanásig növelni testméretüket.



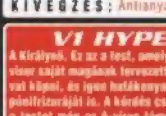
SPECIAL MOVE: Jetrásegítéses rúgás, Penge, Láncfűrész
SUPER SPECIAL: Fekete suhintás támadás
KIVÉGZÉS: Belső robbantás



THINDER

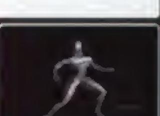
Két beépített láncfűrésszel és egy körfűrésszel felszerelt robot. Az A-vírus hatására mindenkit megtámad, aki közelébe kerül. A távolabbi célpontokat savköpéssel kényszeríti meg.

SPECIAL MOVE: Körfűrészes támadás, Láncfűrészes támadás
SUPER SPECIAL: Savköpés
KIVÉGZÉS: Antianyag zúzás



V1 HYPER

A Királynő. Ez az a test, amelyet a Supervisor saját magának tervezett. Képes savat köpni, és igen hatékonyan használja pörölyfarkát is. A kérdés csak az, hogy a testet még az A-vírus támadása előtt vagy már utána tervezte-e?



SPECIAL MOVE: Duplarúgás, Ostorcsapás, Guggoló ostorcsapás, Dupla lábsöprés, Oldalrúgás, Sav / méreglabda, Guggoló sav / méreglabda
SUPER SPECIAL: Kígyólabda
KIVÉGZÉS: Torzítás

CINKELT LAP

DAYTONA USA (SATURN)

A ló kiválasztása:
Hogy eredmények nélkül is elérhető legyen a legprofibb jármű, a ló, a következőket tegyük: a demónál nyomjunk bal+felt, s eközben nyomjuk le egyszerre az A+B+X+Z gombokat. Nyomjunk ezekhez még egy START-ot is, majd továbbra is így tartva a gombokat még egy START-ot. Saturn módban máris választható a ló.

Maniac mode:
Miután lefutott a demo, amikor megjelenik a SEGA logo, a következő kombinációt vigyük be: FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, A, B, C. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, majd a játékban egy "M" betűnek kell a bal felső sarokban megjelennie. Ez a művelet extra kemény ellenfeleket csal elő a profibbak számára.

EARTHWORM JIM 2 (SNES)



Pauzálás után próbálkozzunk a következőkkel:
Pályaugrás: SELECT, B, X, A, A, X, B, SELECT.
Teljes élet: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A.
Ha ezeket jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk, majd START-tal indítsuk a játékot.

SEGA RALLY (SATURN)

A rejtett tóparti pálya előhívása: a főmenüből a Time Attacket gyújtsuk ki, és tartsuk lenyomva az X+Y gombokat. Ezután üssük le a C-t háromszor.

GEX (PLAYSTATION)

Tartsuk egyfolytában lenyomva az R1 gombot, miközben a menüt lehívjuk (Select), és továbbra is nyomva tartva üssük be a következőket:
Helyszín választás: A Dome Area-nál X, NÉGYZET, X, JOBBRA, FEL, BALRA, KÖR, KÖR, LE, LE.
Összes szint kinyitása: bármelyik helyszínnél KÖR, START, JOBBRA, FEL, NÉGYZET, BALRA, BALRA, FEL, START.
A következő kódokat a pályákon, az R1-et folyamatosan nyomva tartva, pauzálás után lehet bevinni:
Szuper ugrás: X, KÖR, FEL, FEL, LE, JOBBRA, JOBBRA.
Sérthetetlenség: X, NÉGYZET, LE, LE, FEL, LE, JOBBRA.
99 élet: FEL, KÖR, HÁROMSZÖG, LE, JOBBRA, NÉGYZET, LE.
Tűzfúvás: X, FEL, JOBBRA, FEL, JOBBRA, JOBBRA.
Jeges lehellet: KÖR, KÖR, BALRA, LE, KÖR, FEL, JOBBRA.

RAYMAN (SATURN)

10 continue: ha már csak 1 vagy 2 folytatásunk van hátra, a continue képernyőn üssük be: FEL, LE, JOBBRA, BALRA.

DESTRUCTION DERBY (PLAYSTATION)



A sérthetetlenséghez kódszónak adjuk meg, hogy: !DAMAGE!

WARHAWK (PLAYSTATION)

Kódszónak adjuk a következőket:
Warhawk A-La mode (örök fegyver és sérthetetlenség): KÖR, KÖR, KÖR, SZÓKÖZ, X, HÁROMSZÖG, X, X.
Örök fegyver: HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X.
999 flash bombs; NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG.
Super swarmers, ultra lockons: X, KÖR, KÖR, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG.

BATMAN FOREVER (SNES+MEGADRIVE)

Szintválasztás és az összes fénymásolat birtoklása:
A főmenüben nyomjuk be a "BALRA, FEL, BALRA, BALRA, A, B, Y" kombinációt. Ha jól csináltuk, a képernyő villan egyet, és normál játékon a karakterválasztás után egy szintválasztó képernyő fog megjelenni.
MegaDrive-on három gombos joyjal az Y-t le lehet felejteni.

VECTORMAN (MEGADRIVE)

A játék lepauzálása után vigyük be ezeket:
BALL: B, A, BALRA, BALRA. Az X és Y koordináták lesznek Vectorman életének a helyén.
DRACULA: LE, JOBBRA, A, C, FEL, BALRA, A. A játék lassul minden sérülés után.
CALLACAB: C, A, BALRA, BALRA, A, C, A, B. Vectormanból egy nyíl lesz, bármerre mozoghat, és a főellenségeken kívül bárkit kinyírhat.

COMIX ZONE (MEGADRIVE)

Sérthetetlenség: a főmenüből menjünk az optionsba, és a jukeboxban a C gombot használva játsszuk le a következő számokat ebben a sorrendben: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Ha ez megvan, egy hangot kell hallanunk.
Gázosítás: a játékban nyomkodjuk gyorsan a lefelé irányt.

WIPEOUT (PLAYSTATION)



A játékos választásnál álljunk a "one player"-re, és az "L2 + R2 + BALRA + START + SELECT"-et nyomva tartva nyomjunk X-et. Ezután már választhatjuk a Rapier osztályt is.

PRIMAL RAGE (SNES)

Cheat Mode: a főmenünél üssük be, hogy BAL, BAL, BAL, JOBB, JOBB, BAL, BAL, JOBB, JOBB, JOBB, BAL, JOBB.

DONKEY KONG COUNTRY 2

Rejtett Music Test: a One Player/Two Player képernyőn menjünk legalulra, és nyomjuk le gyorsan a LE irányt ötször.

REBEL ASSAULT II (PC CD)

A BEGINNER szint kódjai:

2 - JABBA	9 - FERRIER
3 - ENDOR	10 - GALIA
4 - LACHTON	11 - DENARII
5 - BORSK	12 - SADOW
6 - KROYSEIS	13 - ANDERON
7 - AURIL	14 - ALEMAA
8 - KAMPL	15 - CATHAR

A záróképsorok kódja: **DOMINIS**



A NOVICE szint kódjai:

2 - EWOKS	9 - KOTHLIS
3 - CHEWIE	10 - KRATH
4 - DANKIN	11 - SIOSK
5 - NOGHRI	12 - ADEGAN
6 - CHAMMA	13 - AMANDA
7 - BOGGA	14 - AMBRIA
8 - INCOM	15 - SYLURA

A záróképsorok kódja: MIRALUKA



A STANDARD szint kódjai:

2 - BANTHA	9 - CHURBA
3 - KATANA	10 - ARTOO
4 - DENGAR	11 - SATAL
5 - PELLAEON	12 - LOBUE
6 - ITHULL	13 - DENEBA
7 - STENNESS	14 - STURM
8 - MYAKA	15 - CRADO

A záróképsorok kódja: CARRACK



Az EXPERT szint kódjai:

2 - ANAKIN	9 - KIIRIUM
3 - KENOBI	10 - GUNDARK
4 - FORTUNA	11 - DIANOGA
5 - MODON	12 - ATUARRE
6 - OMMIN	13 - ESSADA
7 - REKKON	14 - PAPLOO
8 - SHAZSEN	15 - NASTHAH

A záróképsorok kódja: PESTAGE

A CUSTOM szint kódjai:

2 - WOOKIE	9 - PALANHI
3 - DROID	10 - DROKKO
4 - RODIAN	11 - NATTH
5 - BPFASSH	12 - SABACC
6 - KSHYY	13 - ANDUR
7 - TROVE	14 - ARKANIA
8 - SLUISSI	15 - DIATH

A záróképsorok kódja: DREEBO

AKIRA (AMIGA)

Pályakódok következnek:

2 - LET'S RIDE	6 - IT STINKS
3 - CAPTURED	7 - FLYING BIKE
4 - TEDDYBEAR	8 - ESCAPE
5 - CASTLES	9 - BIG BLOB

WARCRAFT 2 (PC CD)



Tudom, tudom. Ez tényleg a sokadik alkalom, de mit csináljunk: ha egy játék jó, akkor jó kódok is kellenek hozzá - amikből persze sohasem elég. Szóval gyarapítsuk már három hónapja megkezdett kódmennyiséget!

SPYCOB - 5000 egység olaj.
ON SCREEN - felfedi a térkép sötét zugait.
NETPROF - lézeres display.

3D LEMMINGS (PC CD)

Lemmingek figyelem! Megvannak a puzzle hiányzó részei. Most már nekivághatunk annak a hosszú útnak, ami még előttünk áll!

A FUN szint kódjai:

2 - BLIMBING	12 - BUNODONT
3 - FANAGALO	13 - NAINSOOK
4 - DAICKSIE	14 - JAKIMONA
5 - KURTOSIS	15 - FUMITORY
6 - GREGATIM	16 - CINGULUM
7 - WALLAROO	17 - BESLAVER
8 - AVENTAIL	18 - ANABLEPS
9 - GAZOGENE	19 - QUINCUNX
10 - JINGBANG	20 - TARLATAN
11 - DIALLAGE	

A TRICKY szint kódjai:

1 - KAMACITE	11 - CACOFOGO
2 - GUMMOSIS	12 - METAVURT
3 - PRODNOSE	13 - SLOWBURN
4 - NGULTRUM	14 - PELLUCID
5 - COTTABUS	15 - MAKIMONO
6 - BEDAGGLE	16 - KHUSKHUS
7 - EPICALYX	17 - DISPLODE
8 - HOMALOID	18 - RACAHOUT
9 - LALLYGAG	19 - ORGULOUS
10 - BILABIAL	20 - DUNCEDOM

A TAXING szint kódjai:

1 - CABOCEER	11 - SKILLING
2 - GEROPIGA	12 - WOBEGONE
3 - BONTEBOK	13 - BINIEYE
4 - EMPIREAL	14 - FRAXINUS
5 - LANGLAUF	15 - LINDWORM
6 - NANNYGAI	16 - CURLICUE
7 - SARATOGA	17 - HANEPOOR
8 - QUINTAIN	18 - IDEMQUOD
9 - MUSQUASH	19 - BLANDISH
10 - ZOMBORUK	20 - MALAGASY

A MAYHEM szint kódjai:

1 - CHORIAMB	11 - BANAUSIC
2 - GARGANEY	12 - FABURDEN
3 - KADLIANG	13 - RECKLING
4 - MAROCAIN	14 - MIRLITON
5 - OBTEMPER	15 - OPAPANAX
6 - TASTEVIN	16 - BIMBASHI
7 - VELLOZIA	17 - CARTINGA
8 - BORACHIO	18 - PENSTOCK
9 - JACKROO	19 - SPRINGAL
10 - COOLAMON	20 - BABIRUSA

TYRIAN (PC)

A következő kód mind a shareware, mind a regisztrált változathoz érvényes. A DESTRUCT kódszónak a menüképernyőn való begépelésének hatására egy teljesen más típusú titkos pályára is ellátogathatunk. A nehézség beállításánál (Difficulty Level) a "G" megnyomására az Impossible difficulty (lehetetlen nehézség), a ")" hatására pedig a Suicide difficulty (Öngyilkos nehézség) állítódik be.

CRUSADER - NO REMORSE (PC CD)

Néhány hasznos és haszontalan kódszó, melyet a indító file mögé kell begépelnünk, majd Enter (mint a Doomnál).

- **-warp x** (az adott pályánál kezdjük a játékot)
- **-skill x** (a nehézségi szintet állítja be, ajánlott a -warp paranccsal együtt alkalmazni)
- **-egg 250** (fegyverszoba cheat, csak a -warppal együtt használható)
- **-?** (kiírja azt a hasznos üzenetet, hogy "Neked tényleg segítségre van szükséged". Kösz...)
- **-demo** folyamatosan ismétli az intrót)

Még egy tipp: a muníció könnyen feltölthető, ha a birtokolt fegyvert ledobjuk a földre, majd ismét felvesszük.

MECHWARRIOR 2 (PC CD)



Komplett kódlista következik:

- **cia** örök lőszer
- **coldmiser** fegyvertúlhevülés kikapcsolása
- **dorcs** találkozás a DORCS-okkal
- **enolagay** egyszer használható nukleáris robbantás
- **tiofront** hátsó nézeti kamera első nézetivé válik
- **icanthackit** befejezi a missziót
- **idkfa** hatása ugyanaz. Hé, ez a kód valahonnan ismerős...
- **meepmeep** időgyorsítás bekapcsolása
- **unmeepmeep** időgyorsítás ki
- **michelin** ?
- **mightymouse** örök jumpjet
- **xray** minden vázszerűvé válik (Enhanced Imaging Mode) + a falakon és hegyeken is átláthatunk
- **zmak** időkiterjesztés bekapcsolása
- **blorb** sérthetetlenség
- **tinkerbell** szabad mozgatású külső kamerák; a C-vel lehet kikapcsolni

DESCENT 2 (PC CD)

Az egyelőre csak demóváltozatban megjelent játékhoz is tudunk néhány érdekesebb kódszóval szolgálni:

- GABBAGABBAHEY Energiánk és pajzsunk 1%-ra csökken
- ERICAANNE Pattogó lövedékek
- BITTERSWEET Meghülyülnek a falak

Illetve itt van még néhány megfejtésre váró kódszó:

ZINGERMANS;
MOTHERLODE;
ALIFALAFEL;
EATANGELOS;
CURRYGOAT;
JOSHUAAKIRA;
WHAMMAZOOM;
ERICAANE;
BITTERSWEET;
PIGFARMER

MAGIC CARPET (PC CD)

Nem új a játék, de még mindig népszerű, úgyhogy jól jön hozzá néhány cheat:

- ALT-F1: Minden varázslathoz hozzáférünk
- ALT-F2: Több mana
- ALT-F3: Minden játékosnak kampec
- ALT-F4: Minden kastélynak annyi
- ALT-F5: Minden léghajónak kifújt
- ALT-F6: Gyógyítás
- ALT-F7: Minden kreatúra kinyiffan
- ALT-F8: Plusz varázslat-tapasztalati pontok
- ALT-F9: Szabad varázslathasználat ki/be
- ALT-F10: Sérthetetlenség
- SHIFT C: Szint teljesítve

waterworld

HARC AZ ÁRRAL A TÚLÉLÉSÉRT!


A géppuskával persze mindjárt könnyebb.


Az atollokon egy sereg kalóz csak ránk vár.

A mozik rendszeres látogatói gondolom már egyből tudják, hogy a **Water World** cím mit takar, nevezetesen **a tavalyi év egyik legnagyobb bukását**, ami ráadásul egyben minden idők legdrágább filmje is volt. Bizony, Kevin Costnert már láthattuk értelmesebb szerepekben is. Nos, ezt a felejthető filmet most mentve, ami menthető - még egy videojátékkal próbálták meg felejthetetlenné tenni, ám szerintem ez még így sem sikerült.

o

A történet a jövőben játszódik mikor is az üvegház hatás felerősödése miatt a légkör felmelegedett, s a **sarkkörökön felolvadt jég az egész földet vízzel borította be**. Az emberi civilizáció majdnem teljesen elpusztult, a néhány túlélő mesterséges úszó szigeteken, az atollokon tengeti a napjait. Keringenek legendák egy bizonyos szárazföldről, ám ezt mindenki csak mesének hiszi. Itt jön be a képbe **Enola**, egy kislány, akinek a hátán egy tetoválás az állítólagos szárazföld helyét mutatja. Erről azonban értesül **Deacon** is, a kalózkodásból élő **Füstölők** bandavezére, aki úgy határoz, elrabolja a kislányt. **Miránk, a Tengerészre hárul tehát a feladat, hogy megvédjük az atollokat és kiszabadítsuk a Enolát.**

o

A játékban két fajta pályával fogunk találkozni, először is **a trimaránnal kell megvédeni az atollokat a rátámadó hordáktól, majd bejutva az atollokra oldalt scrollozódó szinteken, gyalogosan kell megtisztítanunk a terepet a Füstölőktől.** Mindkét pályán csupán egy cél van: az összes ellenséget kiölni. Utunk során még vízalatti részekkel is találkozhatunk, ám ezek csak bónuszpályák.

A film alapján készült akciójáték tehát nem egy nagy szám, az egyedüli pozitívum **a gyönyörű grafika**, és a szép digitalizált képek a filmből. Az animáció viszont már kevésbé mondható átlagon felülinek, a trimaránnal való hajókázás például inkább arra hasonlít, mintha egy fakutyával csúszkálnánk valami befagyott tavon. A játék egyéb paraméterei sem túl kiemelkedőek, nagyon úgy tűnik tehát, hogy ez a Waterworld sehogy sem akar sikert hozni az alkotói számára.

waterworld Kiadja: Ocean
68%

izzy's quest



A játékban az örök olimpiai láng kerül veszélybe, ami nélkül ugyebár az olimpia elképzelhetetlen. Az előzmények a következők: normális esetben a Gondnokok szoktak vigyázni a lángra a **Fáklya Világában** (ez egy apró univerzum az olimpiai fáklya fényében), ám most egy gonosz erő el akarja pusztítani ezt a világot, és vele együtt az olimpiai lángot. A mi feladatunk **Izzy**, az atlantai olimpia kabalafigurájának az irányítása lesz, aki vállalkozott rá, hogy az öt olimpiai karika megkeresésével megmenti a lángot, **majd a Valóság Örvényen keresztül eljut Atlantába, hogy még idejében meggyújtsa a fáklyát a játékokhoz.**

o

Az akció menete egy kissé Sonic beütésű. Ugyan ezúttal nem gyűrűket, hanem arany és ezüst érméket kell gyűjtögetnünk, ám a hatásuk ugyanaz: ha a képernyő tetején van belőlük három, úgy megvédik hősünket a sérülésektől - persze csak egyszer. A szinteken a lényeg, hogy **minél hamarabb eljussunk a kijáratot jelző zászlóhoz.** Utunk során rengeteg bónuszszal, több féle tárgyal, eszközzel találkozhatunk majd, itt azonban csak a két legfontosabb dolgot említem meg: **a kőből készült fáklyákat**, melyek ellenőrzési pontként szolgálnak, és a **morph-csillagokat**, melyekkel Izzy különböző dolgokká, mint például rakétává, vagy különféle sportágak képviselőjévé formálódik át.

A játék fő célja persze a karikák megkeresése. Az egyik karika egy ősi görög faluban van elrejtve, egy másik egy fortyogó lávával telített helyen, míg egy harmadik közel a Valóság Örvényhez. Ezen a három pályán kell tehát keresztüljutnunk, ezek mindegyike három kisebb részre oszlik. Ha időben teljesítettünk egy-egy szintet, gyűjtögetős bónuszpályákra jutunk. **Figyelem: a maradék két karikát ezeken a pályákon találhatjuk, tehát legalább két ilyen szintet mindenképp teljesítenünk kell.**

NEM IS OLYAN KÖNNYŰ MEGGYÚJTANI AZ OLIMPIAI LÁNGOT!


Sportteljesítményünket a bírák díjazzák.

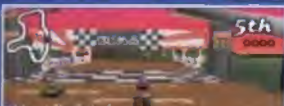

Vívótudományunkat gyomtalanításra is használhatjuk.

izzi's quest Kiadja: Us Gold
83%

big red RACING

Avagy hogyan lehet egy jónak induló játékot teljesen elrontani.





Ha jól értek japánul, az van felül kiírva, hogy START.



Milyen jó lehet a pálya... Ja, mivel hogy első vagyok.



Verseny előtt helikopterrel bejárhatjuk a pályát.



Legalább még ezt a dzsipet meg kéne előznöm.

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy a **Big Red Racing**-gel a **Domark** nagyot alkotott, eme legújabb autóversenyük ugyanis - a cég előző játékaihoz hasonlóan - szintén nem mondható kiemelkedő élménynek. Azokkal a hangzatos állításokkal pedig, hogy ezután elfelejthetjük a Hi Octane-t, meg a Screamert, végképp nem értek egyet.

A játékból két dolog emelhető ki pozitívumként: **a hangulat, és a kezelhetőség**. Az egyedi hangulatot azzal az egyszerű fogással teremtették meg, hogy **az egész játékot az MTV stílusában tálalják**, tehát például a menüknél - mint egy videoklipben - a betűk mindig "táncolnak", a választásainkkor idétlen hangokat, röhögéseket hallhatunk.

A játék leginkább egy crossversenynek titulálható. 12 különböző járgány - köztük például motorcsónak - közül választhatunk, hozzá mi jelölhetjük ki a pilótát is, s **18 darab lejtőkkel, dombokkal, ugratókkal, vizesárkokkal teli pályán állhatunk rajthoz.** Akár ketten is játszhatunk, osztott képernyővel vagy akár többen is, hálózaton keresztül. A pályák tulajdonképpen nem csúnyák, a program a gépünk teljesítményéhez igazítja a grafikát.

A játék tulajdonképpen még jó is lenne: frankón bukdácsolnak az autóink, jókat ugrathatunk - ám **egy dologgal nagyon elszúrták az egészet, ez pedig a játszhatóság**. Az már eleve nem túl életszerű, hogy bármennyiszer is borulunk, a többieket simán utolérhetjük. Aztán utolérjük az elsőt és mi történik? Onnantól - nem tréfálok - bármit próbálunk tenni, nyomathatunk bármennyi nitrót, a játékot egyszerűen nem lehet megnyerni, az első helyezett mindig visszaelőz minket. Kár érte...

big red racing	Kiadja: Domark
65%	

A már jól ismert pályák találkoznak a harmadik dimenzióval.

PINBALL 3D-VCR

A 21st Century Entertainment nagy gondban lehet. Kimerült az ötletgyáruk, ami nem is csoda a már vagy egy tucat flipperük után. Megpróbálták hát a harmadik dimenzióval megbolondítani a Pinball Fantasies néhány tábláját, de a próbálkozás már csak utánérzése a hőskorból megszokott színvonalnak.



Tarantula





Jailbreak

A négyféle táblát (Jackpot, Jailbreak, Tarantula és Kick Off) sík és ray-tracelt technikával előállított térbeli hatást nyújtó grafikával hozták ki, illetve a játékot még néhány optikai tuninggal próbálták eladhatóbbá tenni. Például a VCR szócska mögött **a játszmák "videóra" vétele és visszajátszhatósága** húzódik meg, ami nagy számnak tűnik, de belegondolva kiderül, hogy teljesen felesleges opció. Ismét teljesen értelmetlennek tűnik az a lehetőség, hogy **folyamatos statisztikát vezet a program a teljesítményükről** olyan mélységekig, hogy például hányszor löttük meg a jobb felső gombot vagy a KICK OFF betűsorozat F-betűjét. De hogy valami jót is mondjak a játékról: frankó ötlet volt egy zsúfolt játékterem morajlását felvenni és zenei háttérként alkalmazni - tényleg életszerűbb tőle a "szimuláció". Szintén nem megvetendő, hogy a maximalisták részére kifejlesztett akár **10 golyós multiball** is helyet kapott a játékban. Ezt az opciót külön is lehet gyakorolni. Három fokozatban szabályozható továbbá a labda sebessége, illetve **a sík táblákat 4 féle felbontásban (320*200, 320*240, 640*480, 800*600)** is élvezhetjük. Persze a lassabb gépeken érdemesebb a felbontást és a multiball golyók számát a gép tudásához állítani.



Jackpot



Kick Off

pinball 3d-vcr	Kiadja: 21st C. E.
73%	

ÁLLJUNK MEG EGY SZÓRA!

"Tisztelt Zolee! Jóska bácsi vagyok, de szólithacc nyugodtan Jóskának is. Foglalkozásom mészáros. Óvasni nem tudok (eszt a levelet is egy barátom írja valamilyen Wonword nevű kütyüvel. Sok rokonom van akik óvasnak mindenféle újsággokat. Ez engömet annyiban érint, hogy minden elóvasott újsággot neköm aggyák csomagolópapir gyanánt. Egy ideje óvassák aszt a 576 nevű újsággot, azóta minden vevöm tökéletessen mög van ölégedve az új csomagolopappir minöségivel. A március nékőm nagy möglepetésse kezdődött. A rokonaim nagy hirrel gyüttek: az 576 ezután sokka nagyobb lössz. Erre asztán nagyon mögörültem. Most asztán beférnek a papirba a nagy sonkák, csülkök és ódalasok is.
Elmondta: Jóska bácsi, lejegyezte: Bakos András"

Urambátyám! Köszönöm (vér)meleg sorait. Végre egy tökéletesen elégedett ügyfél. Semmi nyafi, hogy lehetne hőkezelt a papirunk, hogy ne tocsogjon a vértól a bélszinpakk, vagy lehetne vastagabb, hogy ne tudják kilyuggatni a csőrükkel azok a döglött csirkefejek, avagy lehetne benne néhány fekete-fehér lap, hogy ne legyenek szines EARTWORM JIM lenyomatok a löncshuson.

ÁLLJUNK MEG MÉG EGY SZÓRA!

Ha már a nyelvtöröknél tartunk, következzen még egy mintapéldány. A szövege asszem Norton-texteditorral készült, lemezen kaptam, ezért ne lepjen meg senkit, ha a teljes level ekezet nelkuli. Azért remélem ki lehet silabizálni.

"HELLO ZoleE!
Mondom magamban "mostmar irok az 576-nak". Most kozerdeku szovegek is kovetkeznek. Pontokba szedve irom.
1. He Zolee te nem szoktal ruhat cserelni? Mar negy honapja ugyanabban a kek poloba vagy a mutansfeju foton.
2. Mindig azt mondjatok hogy keves a hely, de akkor hogy a fenebe kerult be az a buzi kepregeny. Ha megegyszer ilyen lesz bemegyek es a fejed ilyen lesz ahogy a kepen latod. Unalmas mindig latni a "huseg kamata, a boseg zavara" hirdetest is olvasni; mar kivulrol tudja mindenki.
3. A honap dumaja se rossz, de a multkor legszivesebben szetteptem volna. Valaki a wesztesz-rol irt, azt hitte hogy jo a szoveg, de inkabb pont fordítva sikerult. Ilyen tobbet ne legyen. Sokkal jobban tetszik az irasod amikor leirsz egy tortenetet a regi idokrol.
4. Tetszik a COMMODORE sztori, de olyan fako kepeket raktatok be a szinte legszebb C64-es programokrol - kettot kiveve -, hogy egy szar gameboy-nak tunnek: pl Creatures. Szerintem jo lenne/volt az Oldstuff rovat is. Jo visszaemlekezni es latni a regi programokat, hiszen ezert 576 az ujsag neve. Most sokan azt mondjak, hogy hogy lehet szeretni ezeket a regieket, foleg a hulye konzolosok akik nem tudjak, hogy milyen jo is volt regen amikor a C64 volt a legmenobb. Az nem is igazi szamitogepes akinek nem volt C64-e. Emlekszek a suliba is nagyba ment a csere, egymast oltuk a jokerekert, pl: Uridium, Archon, Last ninja. Emlekeztek ti is ezekre, de jok is voltak. En azt mondom hogy ujra legyenek benne 64-es jatekok. Regen csak ebbol es amigabol allt ezert 576 a neve. Fogadok a mai olvasoknak a fele sem tudja, hogy miert pont otszazhetvenhat kbyte. Tudom ti azt mondjatok, hogy haladni kell a korral. Ez igaz is, mert en is nagyon szeretem az uj gepeket. Azert veszem ezt az ujsagot mert vegyes es a legjobb; nem ugy mint mas pl: (*csak semmi személyeskedés*). Azt hiszik hogy ok a legjobbak, pedig csak titeket utanoznak, volt kiket lemasolni.
5. Miert nem raktok minden jatekhoz ertekelot. A Rebel assaultnal sem volt, most nem tudom, hogy eleg-e 4mb ram. Nekem csak ennyi van.
6. A kodfuzet is nagyon jo, de azt olvastam, hogy (nem szoszerint) regi jatekhoz minek csalas. Na ez megint hulyeseg. Ugyanis mindig vannak, akik most vesznek pc-t es lehet, hogy gyengebb gepet, es nekik is meglesznek a regebbi programok.
7. TOPlista. Regen utaltam. De nem is olyan rossz. Jobb lenne ha gepenkent tiz program lenne es legalabb az elso haromrol foto. Vagy fajta szerint, legjobb... akcio, verekedos stb.
8. Kissebb helyet is foglalhatna a MEGJELENIK MAGYAR KEZIKONYVEL reklam is. Ja es unom a TRANS-AM hirdetest is.
9. Martinnal mi van? Lecsuktak? O is irhatna megint.
Írta: Esn"

Szasz Esn! Megprobalok a te stilusodban valaszolni, mert lehet hogy a texteditor csak alca: valojaban az ekezetes betuknel hianyoztal a sulibol. De hogy ne legyen ennyire konnyu a dolog, en meg oda teszek ekezetet, ahova nem kene. Mehet? Mostantol jol figyuzz!
1. Né sertégéss! Áz á róngy rájtám á kédvénc kek ingém. Meg áz ovódabán káptám, csigábigá ván rahimézvé. Es ólyán jol tártjá mágat: mar ségitseg nelkül is bémaszik á székrenybé...
2. Ném búzi, csák méíég. Á "hüseg kámatat..." - mint latód - mégréfórmaltúk. Égyébkent fógádók, hógy bélésülnel, há fél kené móndání.
3. Éleg réndszértélénül ólvásód áz ujsagót: Honáp dúmajá harom-negy honápjá ném vólt. Móstántol ismet lész - halá nékéd (is).
4. Mindénnél égyétérték: lész C64 róvát, jo vólt á Cómmódóré sztóri, még á többí.
5. Keresséd páráncs.
6. Ígázád ván, dé csák reszbén: regi jatekókhóz is szóktúnk kodókát közölni.
7. Jo lénné áz is. Dé éz sé rossz.
8. Mónéy, mónéy, móméy...
9. Kí áz áz "O"? Es miert csúkták vólná lé éngém? Já, Mártint kerdéd! Nezz TV-t es lass csódat. He is back soon!

MINDENT KÉTSZER MONDOK, KÉTSZER MONDOK...

"Helló Zoleekám! Megnyugodtunk. Az olvasóknak ugyanis megvan a maga véleménye. Megnyugodtunk. Látjuk, hogy e számítástechnikai lap sorsa jó kezekben van - mármint nem a tiédben (kis tével), mert ilyen elvetemült ötletet, lásd kétheti megjelenésű karcsúsított 576 - ebből nem kell nekünk (nagy N-nel). Megnyugodtunk. Bár mi nem szavaztunk, de úgy érezzük a többi nyájas olvasó jól döntött. Megnyugodtunk. Hogy miért? Mert annyi emberség azért beléd is szorult, hogy engedsz a nagyközönség kéréseinek. Megnyugodtunk. Hogy mióta? Amióta e cikket olvastuk (na melyiket?). Nem fért ugyanis a lázas fejünkbe a te ócska ötleted. **No mindegy**. Ez már a múlté. Vagy nem? Megnyugodtunk. Döntött a nép és



pedig helyesen! Egyébként az újságot nem győzzük dicsérni! Csak az ára - tudod Te (most már nagy tével), hogy nagy lyukas zsebünknek milyen drága??! **No mindegy**, ezennel búcsúzunk. Ja és még valami: megnyugodtunk.

Ui: Na most kézhez kaphattál valamit, ami a Te állati (?) stílusodról tanúskodik. Szerintem nyerő (mármint a stílusod). Csak az a sok szóismétlés... **No mindegy**. Megnyugodtunk: Milán, Gábor, Józsi."

Eszem a zuzátokat! Kritizálni azt tudtok, mi! Bár még azt sem. Most tetszik a stílus, vagy nem, jó az újság, vagy nem - döntsétek már el. Bezzeg szavazni sz'rtatok. Utólag könnyű rinyálni: tegyétek le a véleményeteket és az ötleteiteket az asztalra, mint a többi ezer olvasó, aztán lehet prédikálni. A szóismétlésről meg csak annyit, hogy a szövegetekben (166 szó) háromszor szerepelt a frappáns "No mindegy" szófordulat (kiemelve) - és gyanítom, hogy nem irodalmi értékeket képviselt, és nem a mondanivaló nyomatékosítását szolgálta. No mindegy, megnyugodtam.

Kerge Marha

BENŐ A BENŐ FEJE LÁGYA

Helló Zolee! (...) Az első óránk történelem óra, a kedvencem (ekkorát hazudni). Ezen az órán mindjárt el is hunyt az első irományom (ezt még meg fogom bosszulni). Te Zolee, hát ez a tanár micsoda egy rondaság; fülei szétállnak, púpos, 10x10-es okuláréja van (dupla lencsés) és ráadásul nő. Így hát nem csoda, hogy az óráin gyakori a rosszullét. Na jólvan, nem ócsárolom, még kifogyna a kedvenc tollam. Ugye milyen szépen fog? Nekikezdek második levelemnek, fittyet hányva arra a szaktanári izére, amit ígért, ha még egyszer fegyelmeznie kell. Szóval...

Tisztelt 576 kb! A múltkori Csevegőhöz érve majdnem a guta ütött meg attól a három kontyos nőcitől. Jól megvizsgáltam nagyítóval, nem-e valami hülyeségről van szó, de örömmel vettem észre, hogy se te, se a stáb tagja, hanem három igazi nő öltözött így be, bár még nem vagyok teljesen meggyőződve róla. Tudod Zolee, nincs mellük, nőknek igen randácskák és a középső olyan deltás, hogy szétfeszíti az izom. Jaj! Jaj, mamám! Jön a tanci, nekem annyi. Várj egy picit, mennem kell felelni. Mindjárt visszajövök... Ó már végeztem is, sikerült egy kövér hármast kicsikarnom belőle. (...) Aláírás: Pap Gergely, Ajka

Szidtad az anyám?! Ja, hogy Ajkán tanulsz. Akkor meg a hugaimat?!

ÜZENŐFÜZET

Még mielőtt bárki komolyan venné és beszopná a fenti poént a rokonaimmal kapcsolatban, leszögezem, hogy azért akkora diktatúra nincs az 576-ban, hogy a saját családtagjaim képével dekoráljam a cikkeimet, vagy hogy egyáltalán propagáljam őket.

Dangbirdnek (Budapest), az elpusztíthatatlan vészmadárnak üzenem, hogy még nem kaptam meg a max. 10 soros Sir River költeményt, így csak DangBird kollega ezen pornográf viccét tudom megosztani az olvasókkal:

- Szeretsz? - kérdezi a fiú virág.
- Szeretlek - válaszol a lány virág.
- Jó, akkor hívhatjuk a méhecskét.

Endrődi Attilának (Budapest) köszönöm az újságszerkesztéssel kapcsolatos jótanácsokat, egy részükkel egyetértek, számos pontban azonban vitába bocsátkoznék. Ez utóbbiakról jó lenne bővebben is eszmét cserélnünk. Itt főleg a konkurrens lapokkal való összehasonlításra gondolok. Jelentkezz a leírások készítése kapcsán is!

Herceg Zoltán öccsének (Veszprém) üzenem, hogy ne nyaggassa állandóan a bátyját a programtöltögetéssel, van neki elég baja ezen kívül is (fásítás a suliban, fizikalecaj, ilyenek). A fényképeket köszönöm, a kutyátok, Jessica tényleg jó nő.

Gusz-T bátyónak (Aszód) egy földigérő fülrángatást küldök az újság hasábjain is a 20. születésnapja alkalmából (a dísztáviratot már régebben feladtuk). Képzeld, én már előbb tudtam, hogy mit fogsz kapni az osztálytársaidtól, mint te, ugyanis az orrom előtt fizetett elő neked egy haverod az újságra. Halló Mindenki! Követendő példa!

Játékos Zoltánnak (Budapest) két dolgot szeretnék mondani. Egyrészt azok, akik szeretik a nagy képekkel teli, profi módon megszerkesztett, látványos, figyelemfelkeltő, de túl sokat nem rizsázó oldalakat azok nem kis f'szok, hanem az olvasóink 99%-a. Szerintem nem azért szeretik ezeket az oldalakat, mert nem szeretnek olvasni, hanem mert nem szeretnek FELESLEGESEN TÚL SOKAT olvasni. A bő lére eresztett jópifizásokkal, apró képekkel teli stílust meghagyjuk másnak. Ha viszont dumálni kell, mert nem mindenki számára egyértelmű, hogy a Gabriel Knight 2-ben hol van az a kulcs, ami ahhoz kell, hogy... - szóval ha a játékhoz leírás illik, akkor az is van az 576-ban dögivel. Másodszor: az Amigát nem mi hagytuk cserben, hanem Ő bennünket. Amint ismét "ránktalál", akkor akár 10 oldalt is szentelünk neki - mint a próbáljuk már 2-3 szám óta. Bárcsak összefutnánk megint. Komolyan, nem hülyítelek. Én még tényleg ott voltam a C64 és az Amiga bölcsőjénél, úgyhogy ismerem és megértem a problémát. De azt ne is kérd, hogy minden szemétről (péel Zmrzlina Fighters, Polish Adventure) beszámoljunk. A quality-stuffokról szívesen írunk, de csak arról.

Imre Zsoltnak (Kékesd) ugyanazt üzenem, mint Endrődi Attilának.

Szilas József Tamásnak (Alsónémedi) köszönöm a korunk erőszakhullámáról írt esszéjét, amivel mélységesen egyetértek. Főleg a fradistás szurkolók magatartására gondolok ("tisztelet a kivételnek").

A futottak még kategória ehavi helyezettjei (magyarul kösz a levelet, de a gázmaszkos tehén okozta helyhiány nagyobb úr volt): **Szecsődi István (Szeged), Tóth Sándor (Szlovákia), Molnár Ferenc (Budapest), Palya Mihály (Budapest), Péncsics Barnabás (Bátmonostor).**

Zolee

VEGŐ

AGILE WARRIOR F-111X

Az Agile Warrior játékmenete a leginkább a Desert Strike-hoz áll közel, azzal a fő különbséggel, hogy ezúttal egy **többféle nézetből játszható 3D-s szimulációról van szó, és túszmentés helyett itt inkább csak a rombolás a dolgunk.** A küldetések előtt videojeleneteken kapjuk az eligazítást, amire azonban más játékokkal ellentétben érdemes figyelni, még akkor is, ha játék közben a térképet kiíratva ott is láthatjuk a különböző fontosságú célpontokat. A játék tehát már a térképezésben is a Desert Strike-hoz hasonlít, de a hasonlóság az extrák tekintetében is szembe tűnő, ugyanis itt is a házakat, gépeket szétlőve kaphatjuk az üzemanyagot és a páncélzatot. Ezek lebegő ikonokként jelennek meg, ám vigyázat: ezeket mi is és az ellenség is szét tudja lőni.


A csatatér madártávlatból.



A kilőtt rakéta némi füstöt húz maga után.

A világ különböző pontjain, Kamcsatkától Burmáig a lopakodástól kezdve, a nukleáris csapás megakadályozásáig **10 teljesen különböző küldetésben vehetünk részt.** Ezekből azonban kezdetben csak három választható, ahogy teljesítjük őket, úgy mehetünk tovább.

A játék talán legfőbb vonzereje, és amiben megelőzi eddigi Playstation-ös társait, az a **sok, összesen 21 féle ellenség, a rengeteg fajta fegyver, bomba, rakéta.** Különösen látványos a levegő-föld rakéta fedélzeti nézete (még egyszer leütve a rakéta gombját), mely ráadásul nem is csak látványosság, ugyanis akár irányíthatjuk is a rakétát. A zene és a hangeffektek szintén dicséretre méltóak, ám az irányítással sehogy sem tudtam kibékülni. Ha elfordítjuk a gépünket, az halál pontosan annál a foknál áll meg, ahol a gombot elengedtük. Mivel egy vadászgép sem viselkedik így, tehát ez mindenképp a beleélés rovására megy.

agile warrior	Kiadja: Virgin
78%	

KÉT NEHÉZSÚLYÚ PLAYSTATION SZIMULÁTOR A RINGBEN!

warhawk

Szubjektív véleményem szerint - bár nem vagyok vele egyedül - a WarHawk az eddigi legjobb Playstationre készült repülős szimuláció. Ez pedig legfőképp a játékmenetnek köszönhető, ugyanis a készítőknek az a remek ötlete támadt, hogy **nem csak a küldetések között, hanem a küldetések alatt is néhány videojelenettel tarkítják az akciót.** Ezt úgy kell elképzelni, hogy egy-egy nagyobb objektum megsemmisítésekor nem csupán ötször annyi füstöt vagy villanást láthatunk, hanem klassz minőségű video bejátszásokat csodálhatunk. Ezek persze nem hosszúak, tehát nem szakítják meg az akciót, viszont annál inkább látványosak, így egy küldetésen belül még több sikerélményt nyújtva a játékosnak.


Belső nézetben a "fejünket" külön is tudjuk mozgatni.


A pusztításba egy kis műemlékrombolás is belefér.

A küldetések roppant változatosak, a hátterek is teljesen másak: az első pályán például csak egy piramist kell szétlőni, majd a közepén áthaladva elrabolni az ellenség féltett kincsét, míg a második pályán már egy kanyonban kell repkedni.

Maga a szimuláció egyébként minden követelménynek megfelel: többféle külső-belső nézet van, jópár fajta rakéta közül válogathatunk, és az irányítás is megállja a helyét. Igaz, hogy a kormánymozdulatainkra egy kicsit lassan reagál a gépünk, ám ettől függetlenül a repülőnk nagyon élethűen van mozgatva. Akik megvették a játékot, valószínűleg a szűkre szabott hat küldetésen rökönyödtek meg a legjobban. Ettől azonban nem kell megijedni, a játék ugyanis cseppet sem könnyű - még a legbénább fokozaton sem hinném, hogy bárki is pár óra alatt végigjátszaná. **A játékra jellemző, hogy nem lehet csak úgy "durr bele, adjunk neki" játszani, szükség van bizonyos stratégiák felállításához:** melyek azok a célpontok, amik leginkább veszélyt jelentenek, melyikekkel kell kezdeni a pusztítást, és így tovább.

warhawk	Kiadja: Import
92%	

command & conquer
THE COVERT OPERATIONS

A nagysikerű játékok esetében egyáltalán nem szokatlan, hogy a sikert meglovagolandó újabb és újabb küldetések jelennek meg a programhoz, meghosszabbítva az élvezeteket. Ez történt a C&C esetében is, ugyanis megjelent az első ilyen CD, "The covert operations" címmel. **Tizenöt új küldetést tartalmaz,** melyből hetet a GDI, nyolcat pedig a NOD oldalán harcolhatunk végig. Az egyes pályákat tetszőleges sorrendben játszhatjuk végig, bármelyiket bármikor kiválaszthatjuk. **Alapvetően kétféle küldetés fordul elő:** vagy egy kommandóval kell valamilyen feladatot végrehajtanunk, vagy bázist építve kell elpusztítanunk az ellenséges erőket. Az utóbbi típusnál mindig rendelkezésünkre áll az összes lehetséges épület és jármű, újdonságokkal viszont nem igazán találkozunk **(kivéve a NOD vegyi fegyverekkel felszerelt gyalogos egységeit és a NOD felderítő helikoptert).**

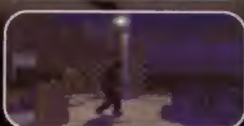
- **GDI: Infiltrated.** Bázisunk támadás alatt áll. Meg kell védenünk, majd újjáépítve el kell foglalnunk a területet. Az ellenséges technikusok azonnal elfoglalják [illegible]unkat, tiberium-feldolgozó központunkat és barakunkat. Nem elég később a tiberium-központot visszafoglalni, meg kell keresnünk a szüretelő kombájnt is. Vigyázzunk, mert az elfoglalt barakból idővel újabb technikusok bukkannak elő!

- **GDI: Elemental Imperative.** Ki kell mentenünk egy civil feleségét, mire ő elvezet minket az ellopott alkatrészeket rejtő bázisra. Szerezzük vissza jogos tulajdonunkat.

A küldetés elején és végén az eredeti játékból is ismerős képsorok fogadnak





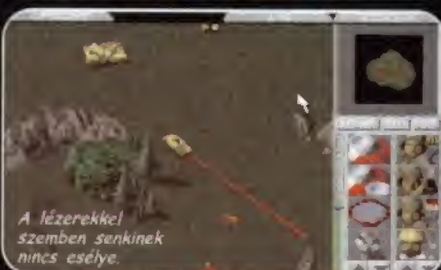





Akcióban a chem-warriorok.


Bázisunk jó elhelyezése meghatározhatja az egész akció sikerét


A lángtankok igen sok küldetésben kulcsszerepet kapnak.


A lézerekkel szemben senkinek nincs esélye.

GDI MISSZIÓK

- **GDI: Blackout.** Két kommandóssal kell elpusztítanunk egy lézertorony energiaközpontját, melyet csupán egy lángszórós tank véd. Mire embereinkkel elérjük a kis telepet, megérkezik légitámogatásunk is, melyet a tankra irányítva nem lehet problémánk. Eddigre megérkezik az MCV is, mellyel 5000 dollárból kell felépítenünk egy ütőképes bázist. NE a már meglévő falak közé építsünk, mert hamar elfogy a hely!

- **GDI: Hell's Fury.** Néhány gyalogossal kell találnunk alkalmas helyet a később érkező MCV-nek, majd Delphi ügynök vezetésével minden lehetséges eszköz bevetésével el kell pusztítanunk a NOD templomot.

- **GDI: Ground Zero.** Rakétát indítottak a békedelegáció elpusztítására. Meg kell őket keresnünk, és biztonságos helyre kell vezetnünk a diplomatákat.

- **GDI: Twist of Fate.** Bázist építve kell elfoglalnunk a területet.

- **GDI: Blindsided.** Egy darab kommandóssal indulva kell először a SAM-ot, majd hátbatámadva (de immár légitámogatással) az egész NOD bázist elpusztítani. Emberünket azonnal hárman támadják meg. A jobb oldali bázis bejáratát lézer védi!

NOD MISSZIÓK

- **NOD: Bad Neibourghood.** Bázist kell építenünk, de ha a civilek észrevesznek, azonnal támad a GDI. A délre fekvő területről várjuk a lakosokat, majd ha észrevettek, északról a támadást.

- **NOD: Deceit.** Kettő kommandóssal és egy technikussal kell visszafoglalnunk saját bázisunkat, majd helyreállítva elpusztítani az ellenséget. Egy ügynök a kellő időben füsttel jelzi majd a leszállóhelyet, tehát zsákmányoljunk egy helikoptert.

- **NOD: Eviction Notice.** Néhány lángtankkal és egy MCV-vel kell létrehoznunk egy bázist. Néhány Mammuth azonnal megtámad bennünket. Az ideális hely a jobbra fekvő falu, amelyet elpusztítva 4000 dollárt találunk.

- **NOD: The Tiberium Strain.** Az ellenség kísérleti bio-központjait és a lakosokat kell vegyi fegyverrel felszerelt embereinkkel és néhány lángtankkal elpusztítanunk, a többi épületet sértetlenül hagyva, hogy balesetnek tűnjön.

- **NOD: Cloak and Dagger.** Egy lopakodó tankkal kell visszaszereznünk MCV-nket, majd bázist alapítva elfoglalni a területet.

- **NOD: Hostile Takeover.** Négy emberrel és egy lángtankkal kell visszaszereznünk a területet.

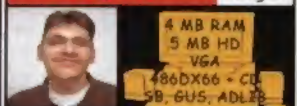
- **NOD: Under Siege: C&C.** Bázisunkat körülvették az ellenséges egységek, pénzünk 0. Engedjünk el néhány atomtámadást a templomból, majd esetleg adjuk el, és vegyünk rajta lézert. Vigyázzunk, mert ha bármelyik oldalon elpusztítjuk az összes ellenséges egységet, a többiek azonnal megtámadják bázisunkat.

- **NOD: NOD Death Squad.** Az ellenséges "advanced communication centert" kell egy kommandót vezetve elpusztítanunk.

o

Általános szabályként elmondható, hogy az egyre intenzívebb támadások szinte azonnal megindulnak ellenünk, tehát már a bázis helyének kiválasztásakor gondoljunk annak védelmére, majd azonnal kezdjük meg a védelem kiépítését.

c&c covert operations	Kiadja: Virgin



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Újabb 15 pálya a már megszokott színvonalon, csak még bonyolultabbra szerkesztve.

85%

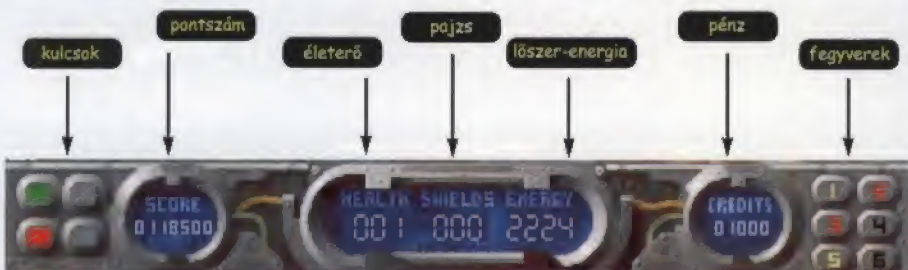
Hi Amigos! Ha eddig nem lapoztál tovább kedves amigás barátom arra gondolva "na megint egy pécés Dúm-klón", kérlek továbbra se tedd, mert ez itt egy **amigás** Dúm-klón leírása. A képeket elnézegetve könnyen felmerül agyunkban a gondolat, hogy hát igen, valami tényleg megmoccant kedvenc gépünk házatáján, **végre egy olyan program, amivel demonstrálhatjuk barátainknak, hogy gépünk nemcsak hogy multitaskra képes,** hanem van olyan színvonalas anyagunk, amivel gépünk teljesíti azt a feladatát, amire az többek között terveztetett - nevezetesen, hogy játsszunk vele. Hogy mit is jelent ez a '96-os színvonal, az majd a végére úgyis kiderül (arrafelé szokott előfordulni ugyanis a hardware igény - no, azért nem kell rögtön megijednil).


Lenézvén belémfagyott a szó. Ddddiiiieeeeelll


Épp jókor jött a tuning. Valahonnan ismerős ez a táj.

BEÁLLÍTÁSOK

A játékot a Power Computing a Fields of Vision csapattal karöltve dobta piacra. Az első menüben legfelül a start található, alatta a felbontás és képméret-konfiguráció. Nekem úgy tűnik, **hogy eme alkotás a leggyorsabb az Amigára megjelent ilyen stílusú anyagok között**. Ez persze nem szabad, hogy hiú ábrándokba ringassa az alap 1200-as tulajdonosokat, mindenesetre azért eme opcióval sem tudjuk olyan rondára butítani a grafikát mint például az Alien Breed 3D-ben. Ebben a menüpontban kapcsolhatjuk ki a célkeresztet is. A következő opció a zene: zene ki-be, hangerő, illetve a beépített szűrő állítható itt. A következő pontban a billentyűzetet konfigurálhatjuk teljesen szabadon, amit akár el is menthetük. A "controls" pontban az irányítás módját (billentyűzet+egér; billentyűzet, ebben az esetben joystickot is használhatunk), a fordulás és mozgás tehetetlenségét, illetve sebességét adhatjuk meg. A "game options" alatt a pályakódot adhatjuk meg, illetve itt menthetjük el a beállításokat.



MÉG EGY KIS KEZELÉS

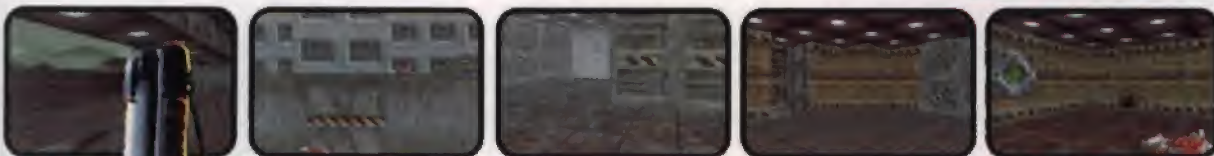
Játék közben az "Esc" lenyomásakor az előbb leírtakhoz hasonló menü jön elő, ha esetleg az első összecsapás után rájönnénk, hogy összekevertük a bal meg a jobb kezünket. A numerikus billentyűzeten a felső sorban állíthatjuk a felbontást és plusz/mínusszal a képernyő méretet, **anélkül, hogy megállítanánk a játékot.** Azt hogy az egyéb billentyűzetek mit tesznek, nem írom le, mert mindenki beállíthatja magának. A képernyő alsó szélén kaphatunk infót harcosunkról, mint az az ilyen játékokban megszokott. Balról jobbra: kulcsok,

breath


Idegenek a ködben... A halál jár köztük!


Kicsit elengedtem a kezem.


Két alient 1 lövésre. Ripley sem csinálná jobban.



Azt hiszem nem kell sok kommentár: az 1*1-es pixelméret megteszi hatását a hátterek ábrázalásakor is.

A sötétség és kétségbeesés hosszú időszaka után új hősök érkeztek. Az Amiga feltámadni látszik poraiból...

vehetünk, ha már végképp nem találjuk őket és olyan sok pénzünk van.

NA ÉS A JÁTÉK?

Szóval a játék. Négyszer öt pálya található benne. **A pályák szépen megtervezettek és**



Hárman egy ellen, nem szép tőletek...



Bemutatom a kedvenc ellenfelem.

szerencsére elég nehezek is, így biztosítva van a hosszú játékmenet. Ilyenkor jön elő a kéz hiánya, illetve ha találsz magadnak egy megfelelő sarkot, amögé elbújva akár egy egész hadsereget is lemészárolhatsz. A game 2 megán elindul (pozitív!), viszont ha játszható sebességet akarunk, bizony majdnem a legkisebbre kell venni a képernyőt - igaz ekkor megengedhetjük magunknak az 1*1-es pixelméretet. De térjünk vissza a '96-os színvonalhoz. Mivel a játék PAL képernyőn fut, 25%-kal jobb felbontású, mint egy mezei VGA, mindezt 1*1-es pixelméretben képes nyújtani, úgyhogy lehet áthívni a pécés haverokat és mutogatni a gamét. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy ahhoz, hogy mindez fullscreenben is élvezhető legyen, bizony egy 040-es A4000 szükséges.

pontszám, életerő, pajzs, lőszer/energia (minden fegyver ugyanazt használja), pénz, fegyverek.

less

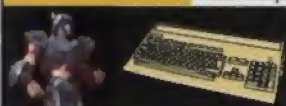
Összesen hatféle fegyverünk lehet, amit pénzért kell megvásárolnunk, illetve a régieket fejlesztenünk úgy, hogy odamegyünk egy számítógép terminálhoz és belépünk a rendszerbe (cool!!!). Na megyek és keresek egyet. A, itt is van egy! Miután beléptünk, kiírja, hogy csatlakoztam az egyes számú terminálhoz, s a következők közül választhatok: fegyverek, fegyver fejlesztés, illetve egyéb szükséges dolgok. **A fegyverek a következők:** sima lövés (valami rakétafegyver), fireballs, plasma gun, flame-thrower (lángszóró!!!), magnetic gun, death machine. Ezek mindegyike fejleszthető, és ugyanazt az energiát használják, persze egyre többet szívnak le belőle. Az "accessories" menüpontban föltápolhatjuk magunkat, és kulcsokat is kérdés, vajon akar-e játszani vele az ember egyáltalán, van-e hangulata. Biztosíthatok mindenkit, hogy igen, van hangulata, bár az az igazság, nekem az Alien Breed 3D valahogy jobban tetszett. Micsoda? - kérdezhetitek, az az óriás-pixeles tök lassú game, amiben azokat a zöld harcosokat is kézzel rajzolták nem túl nagy tehetséggel, hát nézd meg ezeket a **ray-tracelt figurákat**, ezt a kidolgozottságot, az **eddig nem látott ködeffektust**, a **változó megvilágítást!** Szóval van valami, mégpedig a játék mozgatásában, ami valahogy nem az igazi. Persze nagyon-nagyon távol van attól, hogy rossz legyen, inkább csak az AB3D-ben találták el ezt az egyet, de nagyon. Jó hír viszont, hogy jön az Alien Breed 3D de Luxe, hasonló kidolgozottságú grafikával, pálya-szerkesztővel, többjátékos lehetőséggel. **Addig is a Breathless a király!** Persze van néhány negatívum ezen kívül is, például a fegyvert tartó

Legalább nem egyedül halok meg.

PÁLYAKÓDOK

II. világ: 17554GB4HLJ4HS6PT
III. világ: FVJC8RACLJHHS6PD
IV. világ: E72C10ASN4JHS6P6

breathless Kiadja: Power Comp.



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Ray-tracelt figurák, ködefektus, változó megvilágítás - persze csak erőgépeken.

91%

WiNG CO

Alig félóra elteltével Paladin rémült arccal rohant be.
- Laddie, egyenesen felénk tartanak!
Blair felugrott.
- Indulás! - kiáltotta - Összevont támadás? - kérdezte Paladint, aki megrázta szakállas fejét.
- Egyedül van, kíséret nélkül!
- Remélem, nem csapda!
A pilóták a hangárba rohantak.

○

Az utánégetők fültépő sikoltásának kíséretében négy Excalibur vágódott ki egymás után a felszálló csarnokból. Paladin gépe is felszállt.
- Felfejlődni - parancsolta Blair.
- Váltsatok titkos csatornára és kapcsoljatok ki minden más frekvenciát.
- Tíz négy - nyugtázta Flint.
- Automata pilóta az ugrópontig.
A gépek kilőttek.
- Blair, itt Tolwyn. Huszonöt percük van, és az ellenség eléri az ugróbóját. Jó szerencsét, fiam!
Az ezredes elmosolyodott. Most vagy soha.
- Ugrás!
A bója megnyitotta a teret és az energiakapu elnyelte a kis csapatot.

○

Rak'h'thak kalralahr a flotta maradékával a Föld egyik szomszédos rendszerében bújt meg. Alvezére a Zu'kara anyahaján várta a parancsait.
- Nem értem, miért nem személyesen jött a hajóra, uram? - kérdezte.
- Mert a hajó garancia a sikerre. Itt viszont szükség van az én tudásomra. Mi a helyzet?
- Minden rendben, húsz perc múlva elérjük az ugrópontot.
- Remek! Nem is sejtik, hol vannak. Jelentkezzen, ha végrehajtották az ugrást...



A képernyő elsötétült. Egy testőr lépett Rak'h'thak elé.
- Nagyuram, a kolón flotta megérkezett. Húsz álcázott romboló és negyvenhárom fregatt legalább harminc kísérővel.
A kilrathi vezér felnevetett.
- Eddig minden a tervek szerint megy! Sivar velünk van!

○

A romboló és a négy vadász végrehajtotta az ugrást.
- Álcázás - adta ki a parancsot Blair.
Megremegett a tér a gépek körül, vörös energiahullám szaladt végig a fémtesteken és jótékony sötétség be vonta őket.
- Támadási pozíció!
- Látod, amit én? - nevetett Flash.

Az ACDS radarokon megjelent egy narancssárga pont.
- Távolság 4328 - rikkantotta Maniac - Ideje bulit csapni!
- Parancsra várok - jelentette Flint.
Blair kétkedve nézte a sötét űrt. Előtte valóban egy hatalmas fekete folt közeledett, mintha kiszakították volna egy részt a csillagokból.
- Előtte vagyunk, jobb oldalt, fölötte. Próbáljátok felmérni!
- Oké, Ász! - nyugtázta Maniac.

- Flint, Flash keressétek meg az A pontot!
- Tíz négy.
Szétváltak és a kilrathi hajón senki nem észlelte a támadókat.
- Lokalizálva A pont, küldöm a koordinátákat - mondta Flash.
- Paladin, készüljetek! Maniac, Flash tietek A pont!
- Megközelítettem, Laddie!
- Maniac, Flash, tűz!
A mágnes-torpedók fényes villanással becsapódtak, a pajzs felizzott és láthatóvá vált egy darabka a hajótestből. A romboló közelebb lebegett.
- Küldöm a pakkot! - kiáltotta Paladin.
Halvány rózsaszín energianyaláb sugárzott át a nagy hajóra.

- Sikeres transzportáció.
Alighogy ezt Paladin kimondta, a láthatatlan hajóból egész raj láthatatlan vadász száguldott ki, mint amikor a darazsak elhagyják a kast. Természetesen a földiek radarjain ez mind láthatóvá vált.
- Ne támadjatok, lokalizálni a B pontot!
- Micsoda? Megtámadtak? - kiáltott fel dühösen Rak'h'than.
- Láthatatlanok, de ők látnak minket! - mentegetőzött az alvezér.
- Tartsanak ki! Végre kell hajtani az akciót! Hét perc az ugrásig.
A kapcsolat hirtelen megszakadt. Rak'h'than rémülten nézett a mellette álló kolónra.
- Mekkora esélyük van, hogy el tudják hárítani a támadást?
A nyúlánk, fekete humanoid gyors fejszámolást végzett.
- Hetventől nyolcvanöt százalékig - felelte szenvtelenül.
- Akkor sikerülhet...
- Én a terranok esélyeit mondtam - pontosított a kolón.
Rak'h'than felüvöltött mérgében, pont amikor belépett egy katona.
- Uram, űrhajók közelednek. Támadjunk?
A kalralahr mérgesen nézett rá és a kolónra.
- Adjon időt, uram - javasolta a humanoid - Kezünkben a Behe-





MMANDER

novella pályázat 3.rész

moth tervrajza, egy év alatt megépíthetjük.
Rak'h'than beleegyezett.
- Visszavonulás!

○

Az Echo nevű kommandós a hangár egyik szerelőblokkjában állt. Amikor a gépek fölszálltak, előbújt és elhelyezte a robbanóanyagot. A társát elkapták és kivégezték, de a bombát még ő is aktiválta. Delta alig hagyta el a hajtómű blokkot, máris lekapcsolták. Echoról semmit nem tudott, de Hotelt is elkapták.
Delta előzőleg a ruhája alá a testére erősítette a bombát. A kilrathik átkutatták a blokkot, de semmit nem találtak.
- Vetkőztessétek le! - mondta hirtelen az egyik alakváltó.
Lecibálták a felsőtestéről a ruhát és megdermedtek a félelemtől. A bomba a mellkasán volt. A nukleáris töltet fél perc múlva aktiválódott.

○

- Echo jelentkezett, a B-nél ! A töltetet felrakta. - kiáltotta Paladin.
-Flint, irány B! - utasította Blair.
- Paladin, készülj!
A mágnes-torpedók ismét rést vágtak a pajzson, a romboló, mint egy kolibri ott termett.
- Bemérték őket! - figyelmeztetett Flash.
- Rájuk, fiúk!
Paladint hirtelen eltalálták, a romboló megpördült és Echo a világűrbe materializálódott. Azonnal meghalt.
- Mayday!
A következő pillanatban két kilrathi összeütközött és szétrobbant.
- Ezeknek kicsi az űr! - jegyezte meg Maniac, majd az ágyúja felvillant.
- Huh, tüzes ma a kezem!
- Ne hülyéskedj, fedezd Paladint, leválik a pajzsa!
- Megnyílt az ugróbója! - sikította Flint.
- Vissza mindenki, előttük kell beérnünk! - kiáltotta Blair - Flash, vontassuk el Paladint.
Villámgyorsan alakzatba fejlődtek és kiengedték a vonósugarat.
- Mindenkinek! Ugrás!
Ebben a pillanatban a kék energiahullám elnyelte a támadókat és a kilrathi hajót is, ami azonban...

○

A túloldalon először Flint bukkant fel, majd Maniac.
- Meghaltak?
És akkor...
...hatalmas lángnyelvek csaptak elő a Hypertérből, roncsdarabok röpültek szanaszét és őrült tempóban száguldott ki a lassan elenyésző lángtengerből két Excalibur egy sérült rombolót vonva maguk után.
...a Zu'kara megsemmisült a Hypertérben.

FÖLDI SZEKTOR, FÖDERÁCIÓS ŰR

- Gratulálok, Blair ezredes, a feladat sikeres végrehajtásáért!
Tolwyn valószínűleg életében másodszor mosolyodott el.
- Köszönöm, uram.
- Ez ráébresztette a hadvezetést arra, hogy nem akármilyen ellenséggel állunk szemben.
- És mi lesz a kolóniákkal?- kérdezte Blair kétkedve.
Az admirális vállat vont.
- Megpróbáljuk felvenni velük a kapcsolatot. Nem hiányzik nekünk egy új ellenség... - mondta, aztán megfordult a székével és nézte, ahogy a flotta gyülekezik a Föld előtt.
- Milyen igaz, uram - szólalt meg az ezredes furcsa hangon.
Tolwyn megpördült.

Ha, tetszett a story, olvasd el a B befejezést, ha nem, akkor az A-t!

"A" BEFEJEZÉS

...megpördült.
Már nem Blair állt mögötte, hanem egy nyúlánk, fekete humanoid, aki hirtelen háromméteresre nőtt, hatalmas karmait tigrisszerű pofája elé kapta és felüvöltött:
- Már késő!
Tolwyn elájult, amikor a tigris rávetette magát.

"B" BEFEJEZÉS

...megpördült.
- És mi lesz, ha beépülnek közénk? - kérdezte az ezredes.
- Ha ez megnyugtatja, fejlesztés alatt áll egy DNS tesztelő.
- Amint kész lesz, ellenőrzünk mindenkit. - felelte Tolwyn.
- Még valami?
Blair megrázta a fejét.
- Akkor pihenjen csak, fiam - javasolta az admirális. - A döntő csata még hátra van.
Christopher Blair ezredes tisztelgett és távozott. Kint már vártak rá.
Blair átölelte Flintet és megcsókolta. A nő rámosolygott.
- Mehetünk? - kérdezte Flint.
Az ezredes boldogan mondott igent és avval a nehéz gondolattal a szívében sétált a nő mellett, hogy Tolwynnak igaza lesz. A nagy csata még hátravan. Megálltak az egyik kilátó mellett és az űr cinkosan rájuk kacsintott...

Vége (de folytatható...)













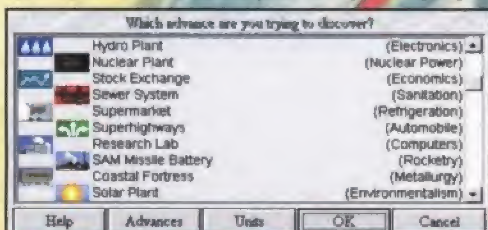
civiliz

Keress egy megbízható szövetsége

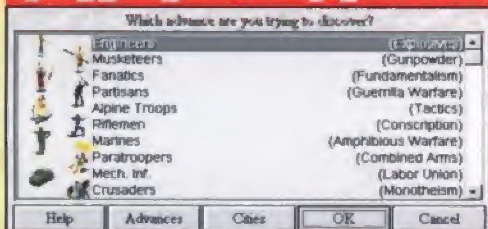
Véleményem szerint a Civilization a számítógépes játékok legnagyobbjai közé tartozik. Sid Meier annyira új ötlettel és érdekes játékkal állt elő, melyhez hasonló eredeti program azóta sem született. A játék fogalommá vált, több mint 850.000 példányt vásároltak meg belőle a világon, s csak a jó ég tudja, hányan játszottak vele, s járták végig a civilizáció lépcsőfokait. Már megjelenése után néhány hónappal érkeztek a hírek, hogy készül a folytatás, de csak javítások és egy hálózati változat érkezett. Négy évnek kellett eltelnie addig, amíg a második rész elkészült.

O

Ezt a második részt nem úgy kell elképzelni, mint egy kalandjáték folytatását, ahol a főszereplőn kívül minden egyéb új és ismeretlen. Itt a játék alapja, menete és az elérendő cél semmit sem változott. Most nincsenek benne új, eredeti ötletek. Viszont új, a mai igényeknek megfelelő külsőt kapott a program, és a fejlesztők tovább csiszolták, tökéletesítették az előző változat minden egyes pontját. Megjelentek új, az előzőből hiányzó egységek, épületek, hihetőbbé váltak a csaták, bővültek diplomáciai lehetőségeink, és most már saját pályákat is tervezhetünk magunknak. A játék teljes leírására nincs helyem, s gondolom, az alapokat már úgyis mindenki ismeri (aki nem, az lapozza fel a '92 júliusi számot). Most tehát csak az újdonságokat nézzük végig.



Új egységek és új grafikák



KÜLSŐSÉGEK

Az első új dolog, amivel összefutunk a játék szabályainak módosíthatósága. Itt kikapcsolhatjuk a csatáknál bevezetett HP-t, választhatunk sík világot (amikor a térképet keret veszi körül, s nem tudjuk körbehajózni a Földet), kiválaszthatjuk az ellenséges népeket, átugorhatjuk a kezdeteket (ilyenkor a gép lejátssza az első köröket, s elvégzi helyettünk az országalapítás fáradalmas lépéseit), kikapcsolhatjuk az űrhajózást (s a győzelmet csak az egész világ leigázásával érhetjük el), s végül kikapcsolhatjuk a megsemmisített civilizációkat (egyébként egy eltűnt nép helyett, amíg lehetséges, mindig újabb jelenik meg a térképen).


Űrhajónk teljes felszereléssel indul az Alfa Centauri felé.

O

A következő feltűnő változást a grafika jelenti. Az egész ott kezdődik, hogy a játék Windowsban, teljesen átírt, megszépített kezelőfelülettel jelenik meg. Újrarajzolták az egységeket, a városi épületeket, a világ csodáit és az ellenséget is (a térképen megjelenő városrajzokat négy típus közül választhatjuk ki). A térkép részeit kinagyíthatjuk, illetve a könnyebb irányítás végett egész távolról is nézhetjük. S a habot a tortán a különböző eseményeket bemutató animációk és filmrészletek jelentik. A megépített csodákról rövid klippeket nézhetünk végig, a vetélytárs országok követei pedig a maguk 3D-s valóságában jelennek meg színünk előtt (igaz ehhez legalább 16 MB RAM kell). A program természetesen ezek miatt már csak egy CD-n fért el.


Egy város, a középkorban majd a XX. században több-millió lakossal és háttérben az ENSZ palotával.

A CSATA

Az első részben komoly kellemetlenségeket okozott, hogy mivel a csatákban az erőviszonyok mellett nagy szerepet kapott a véletlen is, egy fegyvertelen telepes is le tudta győzni az őt megtámadó tengeralattjárót. A másik furcsaság az volt, hogy a csatáját éppen túlélő katona a következő körben ismét teljes erejében vette fel a harcot új ellenfelével. Ezeket a problémákat a más stratégiai játékokból átvett életerő pontok (HP) oldották meg.

O

Most minden egységnek van kezdetben valamennyi HP-je (10 és 40 között, a katona fejlettségétől függően) és tűzereje. Csaták továbbra is az eddig megszokott módon folynak, azaz a találatokat a véletlen mellett a két ellenfél ereje, tapasztalata, elhelyezkedése határozza meg, de most a győzelemhez nem elég egy találat. Az eltalált egység HP-je a másik tűzerejével csökken, s az egész kezdődik elölről mindaddig, amíg az egyik fél megsemmisül (persze az egész egy körön belül lezajlik). Az ütközetben viszont a győztes egység is komoly sérüléseket szerezhet, melyek a következő körre is megmarad. A sérült katonák természetesen visszanyerhetik eredeti HP-jüket, de ehhez néhány körön keresztül pihenniük kell (a szóközt lenyomva a katona pihen a következő körben). A gyógyulás hatékonyabb, ha egységünk valamelyik városunkban pihen. Azonnali felépülést érünk el, ha a városban megfelelő épületek is rendelkezésünkre állnak: földi egységeknél barakra, repülőknél reptérre, hajóknál pedig kikötőre lesz szükségünk.

ÚJ EGYSÉGEK

Igaz egy-két egység kicsit megváltozott, de az igazi érdekességet a rengeteg újonan megjelenő katona jelenti. Ezek egy része a régi egységek közötti nagy hézagokat tölti be (elefántok, íjászok, keresztes lovagok, partizánok), néhányan a mai modern hadviselést képviselik (helikopterek, ejtőernyősök, lopakodó bombázók), s végül páran régi katonák fejlettebb, hatékonyabb változataként jelennek meg. A mérnökök a telepesek után következnek, s azon túl, hogy gyorsabban mozognak és dolgoznak, a modern technológia felhasználásával a kiválasztott területet valami teljesen más termelésére állíthatják át. Ezen felül a telepesek és a mérnökök bárhol építhetnek repülőgép bázisokat. A kémek szintén hatékonyabbak a diplomatáknál, s néhány újabb gonoszságra, például a város vízhálózatának megmérgezésére is képesek. Végül a teherautók gyorsabbak és nagyobb hasznot hoznak, mint a ka-



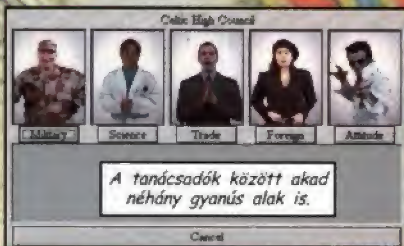
A zuluk követe akár az Amazonas környékéről is érkezhetett volna.

zation II

st és gondjaid felét máris levették a válladról!



ravánok. Az olyan egységek, melyek speciális felszereléssel is rendelkeznek (felfedezők, partizánok és hegyi csapatok) nem lassulnak le a mások mozgását nehezítő terepeken, sőt mindenhol úgy mozognak, mintha kiépített úton haladnának.



A tanácsadók között akad néhány gyanús alak is.

ÚJ ÉPÜLETEK

Épületekből már nincs annyi újdonság. Közülük igazán érdekes a szupermarket, ami a város élelemtermelését növeli 50 százalékkal és a főútvonal (Superhighway), amely a kereskedelmi bevételeket emeli hasonló arányban. Ezeken túl változás, hogy menet közben már nem lehet büntetés nélkül megváltoztatni a város termelését. Ha valamilyen katonát készítünk fel, másik katonára gond nélkül átválthatunk, de épületre csak az eddig termelt pajzsok egy részének elvesztésével állhatunk át.

POLITIKA

Itt a legkellemetlenebb dolog az, hogy a fejlettebb rendszerekben a kormány jelentősen befolyásolja a más népekkel fenntartott viszonyunkat. S mivel a fejlett államok rendszerint békére törekednek, ez a befolyásolás rendszerint az uralkodó akarata ellenére is megkötött békékben nyilvánul meg (s erre akkor is képesek, ha az ellenfél épp az előző körben rohanta le valamelyik városunkat). Természetesen e békekötés után a legtöbb támadási parancsunkat is visszavonja a szenátus. E durva beavatkozás ellen csak egy forradalommal tehetünk valamit. Ilyenkor az új kormány megalakulását megelőző anarchiában ugyanis azt csinálunk, amit akarunk. Ennek persze negatív hatása is van, hiszen az egyezmények megszegéséről minden ország tudomást szerez, s az ilyenekkel később nehezebben lépnek szövetségre.

O

Az országok közötti lehetséges kapcsolatok is finomabbak lettek. Békében a felek vállalják, hogy katonáikkal nem is lépnek a másik területére (azaz a várost körülvevő földekre). E követelmény megszegése azonnali hadüzenetet von maga után. A fegyverszünet rendszerint 16 körön keresztül tart. Ez idő alatt mindkét fél rendezheti sorait, s tovább javíthatja a viszonyt vagy felkészülhet a háború folytatására. Eközben nyugodtan tartozkodhatunk ellenfelünk földjein is. A semlegességnél semmi lényeges nincs, azt fejezi ki, hogy a két ország között sem partneri, sem ellenséges kapcsolat nincs. Végül az szövetségesek teljes együttműködést vállalnak, ami magában foglalja a másiknak nyújtandó katonai segítséget is. A szövetségnek például nagy haszna lehet akkor, ha a két nemzet közösen fejleszti tudományát és az új felfedezéseket rendszeresen kicserélik egymás között, valamint a felfedezett vidékek térképét is megoszthatják.

Egy másik néppel való kapcsolatfelvételhez most már nem kell diplomatát küldenünk annak városába, elég, ha a külügyminiszterek találkoznak.



A túlnépesedés itt is pontokat jelentő probléma.

SAJÁT TERVEZÉS

Bár eddig is játszhattunk véletlen világokon, most magunk tervezhetjük meg leendő hódításaink színterét. Az új világ építése teljesen a nulláról indul, s még az egyes népek kezdő városainak helyét is beállíthatjuk. Emellett két előre beállított pályát is kipróbálhatunk. Az egyikben az ókori Róma, a másikban pedig a második világháború nehézségeivel kerülünk szembe.

CSALÁS

Hát igen. A gyengébbek kedvéért a csalás is be van építve a játékba, és még csak misztikus kódokat sem kell bepötyögnünk, hiszen egy külön menüpont parancsai állnak rendelkezésünkre. Itt aztán lehetőségeink minden területen korlátlanok.

ÖSSZEGZÉS

Most nagyon nehéz helyzetben vagyok, hiszen legkedvesebb játékom folytatásáról kell véleményt mondanom. Egyrészt írhatom azt, hogy a program izgalmas, látványos, érdekfeszítő, gondolkodtató, szóval tökéletes. Mindez igaz. Azonban az is igaz, hogy e tökéletesség igen komoly részét örökölte elődjétől, s új dolgot csak viszonylag kis részben nyújt. Akinek nincs meg az előző rész, annak mindenképpen ajánlom, mert a játék abbahagyhatatlan. A többiek viszont döntsenek gépük, pénztárcájuk szerint.



A kissé feltuningolt információs képernyő.

civilization 2

Kiadja: Micro Prose

8MB RAM
5MB HD
SVGA
486/33+CD2
SB, GUS, ADLIB

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

Akinek nincs meg az előző rész, annak muszáj, akinek megvan, annak csak ajánlott.

90%

assault rigs

Az intro avagy a videojátékok szédületes fejlődése

A rendszeres olvasóinknak az **Assault Rigs** már minden bizonnyal ismerős cím, hiszen a Sony konzolgépére való megjelenésekor már egyszer említést tettünk a játékról. Nos, most itt a PC verzió, s ahogy azt a Psygnosistól várni lehetett, a játék nem vesztett semmit a varázsából, a zenétől kezdve a pályák kidolgozottságáig **egy az egyben ugyanaz, mint a konzolos változat.**



o

Cybertérben játszódó játékot már eddig is rengeteget láthattunk, ám ezek mindeddig csak egy szűk réteg érdeklődését keltették fel. A Psygnosois tehát nagy fába vágta a fejszéjét, amikor ebben a stílusban sikeres játékot akart alkotni, ám semmit sem bízott a véletlenre. Kezdődött a játék reklámkampányával, ami garantáltan mindenki figyelmét felkeltette, ékes példa erre a lap alján látható illusztráció. Aztán megjött a játék is, s szerencsére nem kellett benne csalódnunk.

A LEGNÉPSZERŰBB VERSENY

A játék a jövőben játszódik, akkori szemmel a XX. századi játékokat, mint például a focit, vagy a boxot barbarizmusnak tartják. A nagy vállalatok egészen másfajta sportokat szponzorálnak, olyan játékokat, ahol a sérülés és egyéb baleset ki van zárva, hiszen minden csak a virtuális térben, a hálózaton belül játszódik. Többé az emberek nem rugdossák egymást csak úgy szórakozásból, nincsenek veszélyes autóversenyek, minden nemzet a hálózaton, azon belül is az **Assault Rigs Világbajnokságon** éli ki a sportolni vágyását.

o

Ezt a versenyt a virtuális térben, tankok segítségével játsszák, tehát ezek a tankok csak a gép memóriájában léteznek, halálozások így persze nincsenek. Mi is egy ilyen úgynevezett Rig jockey-t, a ZamCam Assault Rigs csapat egyik pilótáját alakítjuk.

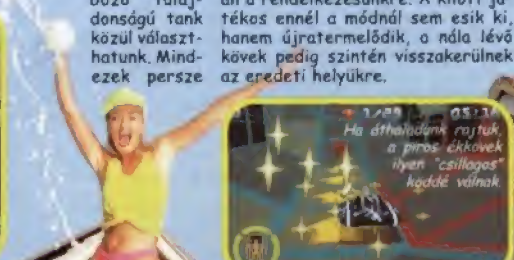
A virtuális labirintusokban a cél: **megkeresni az összes drágakövet, s utána elérni a kijáratot.** Egyes kövek azonban eléggé el vannak rejtve - ahhoz, hogy ezeket megtaláljuk, meg kell keresnünk a megfelelő lifteket, feljárókat, magyarul nem csupán egy egyszerű akciójátékról van szó. Feladatunk teljesítésében számos csapda, automata ágyú, járőrrobot, és nem utolsó sorban a versenyzőtársaink próbálnak minket megakadályozni, tehát nem könnyű a dolgunk. Szerencsére azonban többféle fegyver is a rendelkezésünkre áll: **az örök alapfegyveren kívül extra dolgokat lőhetünk ki a pályákon található kék kockákból.** Ezekhez azonban sajnos korlátozott a muníció. Itt felhívnám még a figyelmet arra is, hogy a kocka széttörése után lehetőleg ne lőjük szét a fegyvert is. A kockákból egyébként nem csak sima lőfegyverekhez és rakétákhoz juthatunk, hanem ún. másodlagos fegyverekhez, mint például az őrágyú, ami - miután kiraktuk a terepre - mindenkire (beleértve minket is) tüzel, vagy például az automata célzás, mellyel a tankunk csöve mindig a legközelebbi ellenségre áll rá.


Na mi van, ha ebbe itt belelövök

PC SPECIALITÁSOK

Mielőtt azonban elindulnánk a játékban, háromféle nehézségi szint közül, majd háromféle különböző tulajdonságú tank közül választhatunk. Mindezek persze a konzolos változatban is megvoltak, térjünk tehát rá a PC verzió különleges lehetőségére, a **hálózati játékra.** Két gépet linkelni ugyan már a Playstation változatban is lehetett, ám a PC verzióban ezen a lehetőségen kívül hálózaton keresztül **akár 8 játékos is tömörülhet egyszerre az arénában.**

A multiplayer funkcióban kétféle versenyben indulhatunk. A **Rig Rumble**-ban egyszerű a cél: minél több társunkat kilőni. Akit kilőttek, annak sem kell azonban csüggednie, mivel nem esik ki, a gép újra berakja valahol az arénába. A másik lehetőség a **Gem War**, itt a drágakövek összeszedése a feladat, s minél hamarabb megtalálni a kijáratot, ugyanis csak egy bizonyos idő áll a rendelkezésünkre. A kilőtt játékos ennél a módnál sem esik ki, hanem újratermelődik, a nála lévő kövek pedig szintén visszakerülnek az eredeti helyükre.


Ha áthaladunk rajtuk, a piros ékkövek ilyen "csillagos" koddé válnak.


Ez a túlerő már sok lesz.

assault rigs Kiadja: Psygnosis

92%

A jövő évezred videojátéka!

COMIX CORNER

Cyberpunkok, mutánsok, superherok, démonok, bírák, netrunnerek, sugárfertőzöttek, túlvilági kreatúrák, hackerek, csavargók, cyborgok, igazságosztók olvasztótégelye ez a szó: COMICS. Igen, a képregényről, mint az élet és a túlvilág, a képzelet és a valóság, a múlt, jelen és jövő minden területét felölelő művészeti ágról van szó. **Idén februárban lett 100 éves a műfaj,** s ennek tiszteletére új sorozatot indítunk. Célunk a méltán népszerű Manga-Mánia megszűnése miatt támadt űr betöltése, olvasóink megismertetése a képi kultúrának e válfajával is, mely legalább olyan vizuális hatású, mint a video, és gyakorta nagyobb irodalmi értékkel bír, mint a bestseller ponyvaregények.

TERVEINK

Rovatunkban szeretnénk bemutatni a jelenkor legnagyobb kiadóit, a képregények legfőbb irányzatait, a műfaj kultikus jelentőségét, a szórakoztatóipar egyéb területeivel, például film- és videogyártással való összefonódását, illetve a hazai képregénygyűjtők lehetőségeit és helyzetét. Ez utóbbi napirendi pont összeállításához a Ti segítségeteket is kérjük: **klubok, csoportok, magányos farkasok jelentkezését, ötleteit és véleményeit várjuk a hazai helyzet feltérképezéséhez.** A jövőben egy-egy kiragadott hőst, jellemző tendenciát, grafikai stílust, mondakört kívánunk felvázolni - természetesen dögös képekkel és TJ kolléga szókimondó, barbár, pulpfictionos, veszett stílusában. E beharangozó cikket még Zolee neve fémjelzi.

A KIADÓK

Dióhéjban lássuk a mai állapotokat kiadói vonalon. Az angol nyelvű világpiacot 5 óriáscég uralja. A **Marvel** (X-Men, Spiderman, Punisher, Conan stb.), a **DC** (Superman, Batman, Sandman sorozat, Judge Dredd), a **Malibu** (Mantra, Prime, Witch Hunter stb.), a Marvel grafikusaiból verbuválódott **Image Comics** (Spawn, Prophet, Glory, Angela, Witchblade, Wildcats) és a **Dark Horse** (Aliens, Predator, Mask). Vannak természetesen mellettük kisebb kiadók is (például a nemrég berobbant **Acclaim Comics,** a **Chaos Comics,** vagy az egyre erőszakosabban nyomuló **Maximum Press**), de a fő áramlatokat és irányvonalakat a nagyhalak határozzák meg.

TÉMÁK

A képregény témája meghatározhatatlan és behatárolhatatlan. Mivel az emberi képzelet is végtelen, s a fantázia szárnyait sem lehet lenyesni, ezért akár egy füzeten belül is négy-öt "stílus" kavaroghat, ismert hősök fognak össze, vagy állnak egymás útjába. Ha meg kell határozni stílusirányzatokat, akkor nem tévedünk nagyot, ha azt mondjuk, hogy **a legnépszerűbb áramlatok még mindig a mára kultikussá vált Superman, Spiderman, X-Men mondakörből táplálkoznak:** szuperhősök a múltat és jövőt összekötő, de a jelent messze elkerülő mezsgyén vívják elkeseredett harcukat - hogy kivel, az nem is számít, de az biztos, hogy jó ügyért küzdenek. Az ilyen comixokat gondosan megtervezett és sebészi precizitással megrajzolt látványos csatajelenetek, a minden izmát megfeszítő hősökről egészoldalas portrék szemből, profilból, félprofilból, illetve könnyen emészthető szövegek jellemzik. **A hangsúly a látványon van,** a képek önmagukért beszélnek, az agyonproteinezett hősök nem lacafacáznak, hull az ellen férgese.

O

Közkedvelt stílus továbbá a cyberpunk, a jövő rothadását és az emberi faj elkorcsosulását bemutató irányzat. Szereplői kifacsart figurák, valamely pozitív vagy negatív tulajdonságuk túldimenzionált, pengeélen bukdácsolnak, létük hiábavaló. Ezért sz*rba sem veszik mások életét, könnyen eljár a kezük. Magányosak. A punk jelzőhöz híven erőszakos, durva és nemtörődöm a stílusuk. **Az ilyen jellegű füzetek inkább a sztorira helyezik a hangsúlyt,** képileg sötét, bűzös és rideg hangulatot árasztanak, ritka közöttük a kifinomult rajzokkal megáldott példány, inkább elnagyolt figurák és nagyvonalú képi ábrázolás jellemzi ezeket a kiadványokat.

O

Következő számainkra marad a sci-fi, a szex és erotika, a pszicho, a horror, a vamp, a manga, a mitológiai tárgyú comixok és még ki tudja hány stílusirányzat és jeles képviselőinek bemutatása. Reméljük velünk tartatok. **Stay cool!**





THE RI
MAST
Mr. Rilpley hihe

Vegyünk egy fiatal kalandort - legyen a neve mondjuk Mr. Ripley - helyezzük el egy izgalmas korban - teszem azt a II. Világháború alatti évekbe - és keresünk hozzá misztikus helyeket - például a Húsvét szigetek, vagy Peru. Ne rugaszkodjunk el túlságosan a valóságtól, de adjunk helyet a fantáziának is. Ha ügyesen gyúrjuk össze a fenti összetevőket, akár egy remek kalandjáték is születhet belőle.

o

Persze ezen kívül nem árt egy profi grafikus gárda, melyet jelen esetben a Sanctuary woods jelenti. Eddigi munkáik alapján nem lehet panasz a minőségre, hisz már-már hihetetlenül tökéletes ray-trace munkáik eddig is sok meglepetést szereztek (Journeyman project 1-2, Buried in Time). Ami ma már kicsit mulatságos, az a néhány másodperces iciri-piciri ablakban lejátszott filmjelenetek - egy Gabriel Knight 4 órás, teljes képernyős mozija után igencsak megmosolyogható -, nyugodtan eltekinthettek volna ettől, nem rontott volna a játékon. Persze részben ennek is köszönhető, hogy a játék szűk egy CD-t foglal el. Eddigi munkáit tekintve a csapat felhagyott az egyedi irányítású kalandjátékkal, s "klasszikus" formába öntötték legújabb művüket, a The riddle of Master Lu-t. Az alsó sorban három ikon - felvenni, használni, megnézni - a tárgyak és a opciós menü gombja kapott helyet. A többi természetesen grafika - s hem is akármilyen. Hangjait tekintve szűken mérték a zenéket, a hanghatások mennyisége határeset, de a szereplők kizárólag "beszélnek". Írva nem vagyon mondanivalójuk. Ez kicsit megnehezítheti az angolul kevésbé értő kalandorok helyzetét, de rajtuk majd segít a leírás.



A misztikus Húsvét szigeteki szobrok egyike.

NEW YORK

Mr. Ripley-t és kínai barátnőjét Meit váratlan meglepetés érte, mikor megérkeztek New Yorkba, ahol Rilpey magánkiállítása van: Feng Lit, a kiállítás őrét Ripley székéhez kötözve találták, s vele szemben az asztalon sziszegett a Föld állítólag leghosszabb mérgeskígyója. A kígyófogóval emeljétek be a ládába a kígyót, mire Feng Li megmenekül, s elmeséli: két kínai rontott rá, s felforgatták az egész irodát- valószínű Ripley legújabb, Kína első uralkodóját érintő kutatásai miatt dúltak fel mindent. Ennek köszönhetően Ripley-t kétszer annyira kezdi izgatni az ügy, s előkotorja a hasonló érdeklődésű Seltsam levelét a széfből, s átfutja: a báró Master Lu keleti bölcs után kutat hobbiból, aki az első kínai uralkodó idején élt.



Ripley-t épp egy hajmeresztő mutatvány közben kaptam lencsevégre.

PAIPING

Első utatok Paipingbe vezessen, ahol váltsatok be néhány dollárt yuanra, majd menjetek ki az utcára, ahol a koldus mindenhova követ, még s hátsó sikátorba is. Itt nézzétek meg a koldus melletti szemétkupacot, amiből egy amulett bukkan elő, s a koldus rögtön lecsap rá. Némi pénzért vegyétek meg tőle, majd nézzétek meg az utcán üldögélő néni sisakját, amiből a madarakat eteti. Mutassátok meg neki a katonai fényképeket, ami a fiát juttatja eszébe, s nektek adja a fia volt sisakját. Tegyétek fel a sisakot a ponyvatetőre, mire a koldus elkezd nyúlkálni érte, s ti nyugodtan hátramehettek a sikátorba. Ott törjétek össze a kereket, s a kieső küllőket vegyétek fel. Ezek segítségével átmászhattok a lyukakkal teli falon, melynek másik oldalán Hall of classic áll, ahol az ősi vésett kőtáblák találhatók. Mei is megérkezik ide, s átad egy belépőt, mellyel ezentúl a főkapun át is közlekedhettek. Vegyétek fel az ezüstlepkét, majd a gonggal hívjátok ki a mestert: a pagodába sajnos nem engednek be akárkit, így kutatási helynek marad Seltsam kastélya, Danzingben. Mielőtt odautaztok, küldjétek el Feng Linek az amulettet és a lepkét, hogy legyen mit kiállítania.

DANZING

Váltsatok be néhány dollárt márkára, majd taxizzatok ki a kastélyig. A kertész némi baksis ellenében néhány hasznontalan információval szolgál, és végül megmutatja Seltsam nyughelyét - ugyanis a báró már elhunyt, s csak a fia él, aki teljesen sportőrült. Nézzetek be a kastélyba, s trécseljetek el az ifjú báróval - sokat nem tud apja kutatásairól, de hallott a Romanovok emeraldjáról, melyet nem talált apja hagyatékai közt, s Ripley-ről is tud, s megengedi, hogy átkutassátok apja legkedveltebb szobáit. A fotel alól vegyétek fel a régi bankbizonylatot, majd menjetek át a játékszobába. Nyissátok ki az íróasztalt s annak a fiókját és vegyétek magatokhoz a levelet és a kulcscsomót. A kulccsal nyissátok ki a kisszekrényt, húzzátok ki a fiókot, ahol egy hiányos kártyapak-



Lehetőleg humánusan bánjatok a kígyóval, ráadásul ő is kiállítási darab.

DDLE OF ERLU

tetetlen kalandjai

li található. A falon keressétek meg a pikk jelet (ace of spades), nyissátok ki, s nyomjátok meg a gombot alatta. A kép mögötti cigarettázó üregben nyissátok ki a szivarosdobozt, s tegyetek el egy szivart. Hajtsátok ki a szellőzőrácsot, vegyétek fel a biliárdgolyót az asztalról, s dobjátok be a rács mögötti lyuk-



Na, a két gonosz kínainak annyi. Hiába követtek nyakra-főre.

ba. Ezután hajtsátok fel a biliárdasztalt, de még ne másszatok le a titkos szobába! Küldjétek el New Yorkba a bankpapírost és a levelen talált régi bélyeget. Ezután utazzatok New Yorkba, ahol egy teknős is megjelenik a kiállítás "tárgyai" között - természetesen tegyétek el a terrárium alatti fiókban található teknőscsemegével egyetemben. Most irány Danzing, a titkos szoba.

O

Szedjétek össze a következő dolgokat: a falról a kart, a fiókból a slagot, a dugót, a pumpakart, és a csövecskét. Szedjétek le a csap karját, s helyezzétek a légcsapra és zárjátok el azt. A kis csőkivezetéseket kössétek össze a műanyag csövecskével, a forgócsapra helyezzétek a kart, a pumpára tegyétek a pumpakart, s nyomjatok vele némi levegőt a tartályba. A falról vegyétek le a periódusrendszert, s összetekerve tegyétek be a fura üvegbe. Nyissátok ki a légcsapot, mire a sűrített levegő mozgásba hozza a szerkezetet, s a fura üvegből kigurul az emerald. Az emeraldról szedjétek le a dugót, majd az emerald tűjével nyissátok ki az üveget tartó bilincset. Vegyétek magatokhoz az üveget, s tegyétek bele a dugót és a parafadugót. Szereljétek szét a pumpát, s a pumpakart is helyezzétek az üvegbe, és a pumpa botját szereljétek a plafonról lelógó vasra. Vegyétek vissza a kart, a kis csövet, a zárókart és szereljétek le a vízcsapot. A kart szereljétek a pumpabotra, a zárókart pedig vissza a csaptelepre. A vízcsapot helyezzétek az üvegbe, s így tegyétek a karra az üveget. Dugjátok össze a csövecskét a slaggal, és szereljétek fel a csaptelepre, majd kössétek a slagot a vízcsapra. Nyissátok ki a vízzárókart, mire az üveg megtelik vízzel, s a súly működésbe hoz egy hidraulikus szerkezetet, mely megnyit egy fémdobozt, mely mögött Menendez kutató (szintén a keleti bolccsel került kapcsolatba dél-amerikai ásatási során) levele lapul és egy mikroszkóp. A mikroszkóppal nézzétek meg az emerald tűjére vésett betűket: Ti Xe - Titán és Xenon, számuk a periódus rendszerben 22 és 54. Visszafelé olvasva a két vegyjel exitet tesz ki, tehát a kód: 4522 - állítsátok be a mikroszkóp alatti panelen, s máris szabad az út. A kertben vegyétek el a kertész deszkáját és ásóját, majd menjetek a kriptához, s fektessétek az urnára a deszkát, másszatok fel, nyissátok ki a rácsot, tegyetek be teknőscsemegét, toljátok be az ásóval, majd helyezzétek be a teknőst. A teknős elindul befelé, s működésbe hozza a riasztórendszert: a kertész kinyitja kriptát, majd elrohan - azt hiszi feltámadt az öreg Seltsam. Bent egy nélkülözhetetlen kódtáblát találhatunk Master Lu tábláihoz.



Peking. Ahol a kalandok kezdődnek és végződnek. Minden út Pekingbe vezet?

PERU - HÚSVÉT SZIGETEK

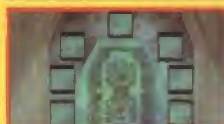
Peruban Ripley megtudja, hogy Menendezt két hete megölték. Váltsatok pénzt, és Peruból először a Húsvét szigetekre menjetek, ahol Dr. Twelvetrees ásogat. Keressétek meg a parton imádkozó hölgyet, aki arra vár, hogy a Néző Isten ismét lásson. Először vegyétek magatokhoz az ásatástól a leszakadt ingujjat, a botot és a doktor üzenetét, mely mögött egy térkép is van. A generátorházból csórjátok el a behúzókötelet. A ruha segítségével vegyétek ki az obszidián korongot a félig eldőlt szobor szeméből, majd a parton vegyétek fel a tuskót, állítsátok be a nagy lyukba és a botot ráhelyezve - mint egy emelővel - szedjétek ki a szobrot tartó követ. A szobor kifordul, s ismét szembe áll a tengerrel. Az öreg hölgynek adjátok át az obszidián korongot - ez lesz a hiányzó szem szemgolyója - majd vegyétek fel a madár alakú fát. Ez utóbbit a perui utazási ügynöknél cseréljétek el a szemalakú órára, melynek a szerkezetét átteszi a famadárba, s a köszem pont jó lesz a szoborba. Adjátok oda a hölgynek, mire hátunkra állva behelyezi a szemet a szoborba, és egy üregből kiszedi őse csontjait. Dr. Twelvetreest vegyétek rá, hogy segítsen átkutatni az iménti üreget, melyben egy fura térképet és bálnacsontot találtok, ráadásul a doktor öngyújtója is hozzátok kerül. A szobervölgyet járjátok végig, s jegyezzétek fel a journalotokba, hogy a fura térképen is lát-

TENNIVALÓK MOCHA MOCHE-BEN!



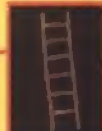
1.Cseréljétek le a kötelet a két indára.
2.A homokban egy ősi gurulókocsa lapul.
3.Adjátok az archeológusnak az átkozott emeraldot, mire megvágja magát, s tietek a felszerelése.
4.Némi pénzért egy fejet vehettek az archeológustól.
5.Jól nézzétek meg a kőtáblát: kódfejtésnél aranyat ér.

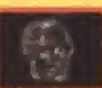




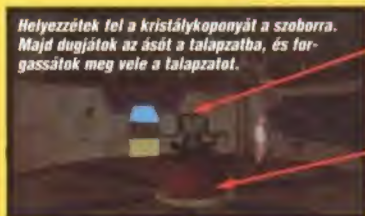
Egy mozdulat és az ábrák jó sorrendbe kerülnek.



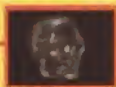




Mind a két liánra szükség lesz!



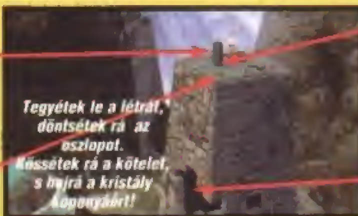
Helyezzétek fel a kristálykoponyát a szoborra. Majd dugjátok az ásót a talapzatba, és forgassátok meg vele a talapzatot.











Tegyétek le a létrát, döntsétek rá az oszlopot. Kössétek rá a kötelet, s hajrá a kristály koponyáért!

ható ábrák hol vannak. Nem lesz nehéz kikövetkeztetni, hol kell valaminek lennie. Dugjátok be a csontot a behúzózsineggel, töltsétek meg vízzel, s az ominózus helyen álló szikladarab elé öntsétek a vizet, majd rúgjátok meg a sziklát, ami a sáron lecsúszik, s a mögötte lévő üregben ráckadtok a rondondo táblára. Mielőtt megmutathatnátok a doktornak, kisebb krimibe keveredtek: a két kínai épp vallatja a doktort. Ugorjatok be a generátorházba, gyűjtsátok meg az öngyújtót, tegyétek le a földre, vegyétek fel a csavarkulcsot, lazítsátok ki az olajoshordó leeresztőjét, kössétek össze a behúzóval az ajtó drótjárt és a leeresztőt, majd rángassátok meg az elektromos huzalt, s ugorjatok ki az ablakon. A zajra benyitnak a kínaiak és bumm. Twelvetrees megfejti a jeleket, Ripley elbúcsúzik, s következhet Mocha Moche, majd Sikkim.



Az Ace of Spades kastély, Seltsam báró lakhelye. Az öreg báró hasonló kalandor volt, mint mi.

SIKKIM

A buddhista templomba furfangosan lehet bejutni: szedjétek le a szivarról a papírkát, s ujjatokra húzva az őr azt hiszi, ti is tagok vagytok - mivel egy hasonló piros "gyűrű" a tagok jelképe. Bent vegyétek ki a kivehető imamalmokat, s helyezzétek el őket a következő sorrendben: Wisdom - 4, Serenity - 6, Peace - 9, Insight - 12, Truth - 15. Beszéljetek a 9-es cella lakójával, aki kinyitja a 14-es cellát, amin keresztül bejuthattok a labirintusba (ld. térkép), ahol szerezzétek meg a két tárgyat, a végén pedig húzzátok meg a kötelet, s a létrán másszatok fel a kupolába, s jegyezzétek le a Journalba Master Lu írását. Ha minden helyszínt végigjártatok, s a Journal mindhárom sorába áll valami hieroglifa, jöhet a befejezés, Peiping ismét. Azt nem mondom, két perc és a befejezést láthatjátok, de némi fejtörés után biztos a siker - ha valami malőr akadna, írjatok bátran.

the riddle of master lu	Kiadja: U.S.Gold
	8MB RAM 10MB HD SVGA 486/33 + CD SB, SBPro, GUS

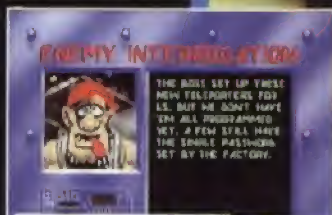
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minden egyben volt egy remek kalandhoz. Valami azonban mégis hibádzik.

80%

HALÁL AZ INTERGALAKTIKUS CSIRKEFOGÓKRA!

Hosszú, már tobb mint két évtizedes földi pályafutásom során a mozivásznon illetve a tévé képernyőjén keresztül már rengeteg kapitánnyal volt dolgom. Ott van például Kirk kapitány, vagy Power kapitány, no és persze Pirx kapitány sem elhanyagolható! Nos, nemrégiben egy újabb kapitánnyal hozott össze a sors, aki ezúttal egy 3DO-s ezüstkorongon érkezett, no persze nem az űrből, hanem a Studio 3DO-tól. Ez a kapitány minden tekintetben túltesz a már említett társain: kék testhez álló ruhájában dagadó izmok, mosolya tuti fogpasztareklám, az agytérfogata pedig már majdnem eléri az 50 köbcentit. Egyvalamihez különösképpen ért: a gyilkoláshoz. Nos, ő **Captain Quazar**.



Az ellenségtől hasznos információkhoz juthatunk.

AZ ELSŐ BENYOMÁS

A Studio 3DO szerencsére az utóbbi időben **csakis minőségi munkákkal jelent meg**, s ez a Captain Quazarra különlegesen igaz. A játék egy olyan introval jelentkezik be, ami sok - az MTV-n látott - videoklipet is kenterben ver. Humoros szöveg, ritmusra bevillanó jelenetek, s miközben Captain Quazar különböző pózokba vágja izmos testét, háztartási gépeknek tűnő robotok éneklik a vokált. S ha mindezt végignéztük, szerencsére a játékban sem fogunk csalódni.


A lángszóróval minden éghetőt felgyújthatunk.

PAZAR EZ A QUAZAR

A játékban **egy intergalaktikus bűnbandával vesszük fel a harcot**, akikkel csakis egy ember, pontosabban hősünk bánhat el. A küldetések előtt főnökünktől megkapjuk az eligazítást, s kis sárga űrhajónkkal azonnal a tett színhelyére sietünk. A játékban **összesen csupán 3 pályán kell maradéktalan pusztítást végeznünk**, ám ez ne tévesszen meg senkit, mivel a pályák hatalmasak, s mindegyiken többféle feladat is vár ránk. Az akció izometrikus nézetben zajlik, tehát valójában 3D-snek mondható pályákat kell bejárnunk. Ami azonban a lényeg: a terepen **szinte minden szétlőhető, felrobbantható**, pusztítási vágyainknak csupán a muníció szab határt. Emberünk **alapvetően háromféle fegyverrel rendelkezik**: hagyományos géppuskával, rakétákkal és gránátokkal. A küldetések során azonban még újabb fegyverek is előkerülnek, többek között például egy lángszóró is.



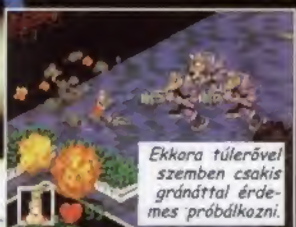
A cél gondolom mindenki előtt világos: gyilkolni, gyilkolni, gyilkolni. Attól függetlenül azonban, hogy hősünk nem egy szamaritánusi életet folytat, nem kell valami ultra erőszakos játékra gondolni, az Earthworm Jimhez hasonlóan itt is minden csak ún. animált erőszak, amit **egy humoros hangvételű rajzfilm stílusában tálalnak**. A rajzfilm megnevezés egyébként nagyon találó a játékra, ugyanis az animáció fantasztikus, nem szólva az egyéb effektusokról, mint például a homokban ottmaradó talpnyomok, vagy a szomszédokat megőrjítő hanghatások...

A bandafőnök megpróbál hajójával egérutat nyerni.

A MEGOLDANDÓ ÜGYEK

Persze a küldetések nem csupán az öldöklésből állnak, általában mindig meg kell keresnünk valamit, vagy valakit, s attól függően, hogy ellenségről, vagy barátról van szó, el kell pusztítanunk őket, vagy el kell juttatnunk őket a megfelelő helyre. Hogy ezt példával is illusztráljam, az első pályán a rakétákat kell megkeresnünk, amiket fel kell robbantanunk mielőtt elindítanák őket. Ez elég kényes feladat, ugyanis a megpillantásukat követően csupán kb. 7 másodpercünk van, s persze az ellenség ezeken a helyeken szokott három irányból támadni. Hogy ez utóbbit elkerüljük, a pályán lehetőleg **minden utunkba kerülő épületet robbantsunk fel**, úgy ugyanis nem érkezik az ellenséghez utánpótlás. Igaz ez sok gránátot és rakétát fog felemészteni, ám ez nem kell, hogy visszatartson minket, ugyanis **a szanaszét heverő ládákat szétlőve szinte mindegyikben találhatunk valamilyen municiót**.

Több pályán is találhatunk majd teleportokat, **ezekhez azonban először meg kell tudnunk az ellenségtől a kódokat**. Ennek a következő a menete: néhány épületet felrobbantva fehér zászlós pofákat füstölhetünk ki, őket kell kifaggatnunk.


Ekkora túlerővel szemben csakis gránáttal érdemes próbálkozni.

A játék tehát nagyon klassz, a legvégén, Oxhoz, a bandafőnökhöz eljutva még egy kis űrhajós üldözést is tartogat a számunkra. Ha játékmenetben ugyan nem is, de a külcsínt tekintve a Captain Qazar mindenképp messze kitűnik a következő generációs mezőnyből. Főleg, hogy ezeken a gépeken mostanában a real time-os grafikákon kívül mást szinte nem is látni.

captain quazar — Kiadja: Studio 3DO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Látványban felér egy rajzfilmmel, de játszani sem utolsó élvezet.

91%

chron

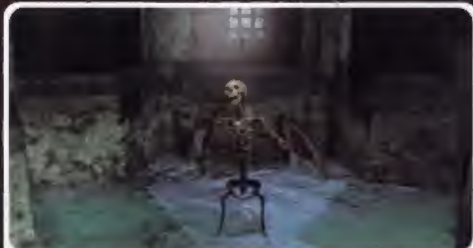
Mindig hálás téma a 420-as évek, Arthur király és a Kerekasztal Lovagjainak kora - sok - sok bőrt lehúztak már róluk, film és játékok terén egyaránt. A legismertebb hőstörténet talán a Szent Grál-féle, más Arthur kori legenda nem nagyon elevenedett még meg. Ezt törték meg a Synthetic Dimensions emberei, és legújabb művükben - melyet a Psygnosis szárnyai alatt dobtak piacra - Gawain, a király ifjú lovagjának bőréve bújva kalandozhatunk egy szintetikus lovagkorban.

A ray-trace hátterekhez lassan-lassan már hozzászokhattunk, ugyanez a hús-vér szereplőkről kevésbé mondható el. Pedig most ez történt: minden szereplő ray-trace-elt, legalább nyolcféle nézetből letárolt, s pixel-nagyítással "mozgatott" ember. Így a vektorhoz közeli mozgásszabadságot kapunk, de meg merem kockáztatni, hogy egy Alone in dark figura mozgása ennek ellenére emberszerűbb - az előre letárolt és folyamatosan nagyított-kicsinyített képek robotszerű, sokszor idétlen mozgást erdedményeznek. A szereplők inkább "korcsolyzának" mint járnak - a lépcsőről való lejövetel egész egyedülálló. Ennek ellenére a szereplők mozgása mégis az újdonság erejével hat, s megmegcsodálja az ember, mit képesek kihozni minden digitalizálás nélkül. A nem-emberek - nézzetek csak az oldal közepén vigyorgó csontvázra vagy orrszarvúra - ijesztően jók lettek. A hátterek átlagosak, nem teng túl bennük a fantázia, s néhol kicsit setétre sikeredtek. A filmjelenetek - természetesen azok is ray-trace-ek - egy gyors gépen is igencsak akadoztak, a "szinkron"-ra pedig nem sokat adtak a készítők.


Lovaggá ütésetek után rögtön kaptok egy apró feladatot: keressétek meg Merlint, aki fontos megbízást ad nektek. Előtte érdemes körülnézni a kastélyban, és begyűjteni a kupát az asztal alól, a lámpást a hozzá való gyetyákkal - amit nem árt meggyújtani a tűznél.


Merlinhez úgy juthattok be, ha a torony lépcsőfordulójában kardotokkal benyomjátok a faldísz szemét. A titkos ajtó mögött látható egy létra, ami egyenesen Merlinhez vezet. Feladat: el kell juttatni egy levelet Morganához.

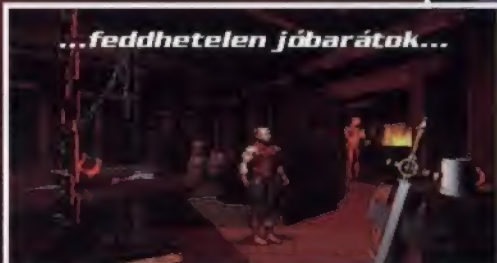

Morganát száműzték, mert Arthur ellen fordult. Nektek kell őt likvidálni. Merlin készülő varázstárgyaihoz elengedhetetlen kellék a varázskút vize. A kút zárt ajtaját a Morganánál található sárkányvérrel marathatjátok szét, vizet a visszakért söröskupába merhettek.


Miután a kupába sert merítettetek a kovácsnál, s az őrnek átadtátok, menjetek le a torony alatti cseppkőbarlangba, halásszátok ki a koponyát, s a lovász kanalával emeljétek ki a rubinszemét. A rubinért a kovács egy siskot ad, mellyel bejuthattok Morganához.

Zene terén néhány korhoz illő midifile-lal találkoztam, némelyik egész kellemes. Ám a hangok terén igazi meglepetés ért: a szereplők beszédét - melyet a narrátorok különösen szépen, érthetően és tagoltan mondanak el - CD-n tárolják, s onnan kerül bejátszásra, és nem is akármilyen formában: a Q-Soundban hallhatjuk a párbeszédeket, ami röviden annyit tesz ki, hogy térhatású hangokkal dolgozik a játék, s nem csak előlünk, hanem mellőllünk is halljuk a beszédet. Ehhez szimmetrikusan kell beállítani a hangszórókat (mind függőleges és vizszintes irányban), s a hallgatónak lehetőleg középre kell ülnie. A hatás sokszorosan lekörözi a sztereót.

TÖRTÉNETEK A SZINTETIKUS L







CSAK ÚGY, ÁLTALÁBAN

A játék tartalmaz néhány csatajelenetet is, melyeket a kurzorgombokkal irányíthatunk. A kevésbé akcióbarátok az opciós menüben állítsák a nehézséget easy-re, sokkal könnyebb dolguk lesz a harcokban, a kalandrészeket pedig nem befolyásolja a nehézségi szint. Az irányítás igencsak lecsupaszított, kicsit az új Lucasarts-félére emlékeztet: ahol lehet valamit kezdeni,

nicles of the sword

OVAGOKRÓL!

(felvenni a tárgyat, megnézni, megmozdítani, mással használni, beszélgetni) a nyíl pirosra vált. A jobb gombbal előjön a tárgylista, válogathatunk a tárgyak között, illetve

s ördögi sereget toboroz maga köré. Egy szerencsétlen leánnyal ruhát küld Arthurnak, aki megsejti a csapdát, és a leányra parancsol, hogy öltse fel a köntöst, aki majd belepusztul a köntös maró varázserejébe, egyedül Merlinnek köszönheti életét. Ezután fordulnak komolyra a dolgok, s küldenek bennünket először a környékre, hogy begyűjt-

A várban sok segítőkész barátra lelhettek: Wilfet, a lovászfiút egyetlen pletyka sem kerüli el, s a legtöbb kérdésünkre tud feleni. A torony alatti barlangból nyílik egy druda-templom is, ahol két hasznos tárgyra lelhettek, s a barlangi gomba is jó lehet még valamire. Miután kimehettek a várból, ne kerülje el a figyelmeteket a sárkány barlangaja





...váratlan fordulatok...



...brutális gyilkosságok...



...véres csaták...

a szemre mozgatva megtekinthetjük őket közelről. A CD-lemezre kattintva az opciós menü tűnik elő (save, load stb.).

A játék egy véres gyilkossággal kezdődik: mialatt Gawaint lovaggá ütik, Morgana megöli a papot. Másnap minket bíznak meg, hogy jelentkezzünk Merlinnél, akinek egy feladata van számunkra: elvinni egy levelet Morganának. Morganáról tudni kell, hogy Arthur féltesvére, s borzasztóan féltékeny Guinevere-re, a király feleségére, hatalomhéhes, és bármit megtesz, hogy ő kerüljön a trónra. Hogy ne legyen olyan könnyű préda, mindennek tetejében varázslószerzet is, akár Merlin. Miután Morgana megkapja a levelet tőlünk, s megjelenik a király előtt, aki száműzi őt, elkezdődnek az igazi kalandok: Morgana Lyonesse-be megy, sük a varázsfelszerelésünkhöz szükséges alapanyagokat, majd irány Lyonesse!

előtti sárban megbúvó kő. A vízesésnél pedig a sisak kitűnő merítő: ugyanis nincs rajta lyuk. Víz a Guinevere kútjából, némi sárkánytojáshéj, Merlin az összetevők beszerzése után (ha beszereztek egy összetevőt, vigyétek el Merlinnek, hogy kiadja a következő feladatot) elkészíti a Védőgyűrűt, s a Camelot sorsa csak rajtatok áll: vajon sikerül Morganát és sátáni seregét a túlvilágon is túlra küldeni, vagy elveszik Arthur király, s a Kerekasztal Lovagjai ily hamar legendává foszlanak.

chronicles of the sword	Kiadja: Psygnosis
	4MB RAM, 1MB HD, SVGA, 486/66+CD, SB, SBPro, GUS
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

Kicsit elkapkodták a dolgot. Kár, pedig hálás volt a téma.

79%

Ti akartátok!

avagy egy körkérdés utózöngéi

STRIGULÁK ÉS VÉLEMÉNYEK

Csak ülök, és strigulákat húzok. Ha ez a halom kérdőív, amit csak folytatásokban cipeltem haza, megvan ezer, akkor 17.000 strigula jön a megfelelő rovatokba. Persze vannak "mindenevő" játékosok, tehát az egyik rovatban szaporábbak lesznek a vonalkák. Még szerencse, hogy az első főnököm megtanította az áttekinthető strigulázást.

A statisztikát sokféle módon lehet feldolgozni. Kérdések szerint (talán ez a gyorsabb), s lehet kérdőívenként. Én ez utóbbit választom. Ott látszik meg a válaszadók egyénisége. Ez mindenkinél más. Más a nyolcéves srácnál és más a deresedő hajú 46 éves játékosnál. Közben a 13. és 17. kérdésre írt válaszokat olvasom, néha nehezen. Nem, nem a szemem rossz. Régen a patikusról mondták, hogy minden vacak írást el tudnak olvasni. Sohasem vonzódtam e pálya felé, mert éreztem, hogy hiányzik belőlem a képesség.

A strigulázás közben kialakul bennem a kép, az olvasótábor képe. Lehet-e olyan újságot szerkeszteni, amely mindenkinek megfelel? Nem járunk-e úgy, mint a molnár, a fia meg a szamara (van, ki e mesét nem ismeri)? De egyszer csak elfogynak a lapok, a vonalkákból számok, számokból százalékok lesznek, s belőlük kell levonni valamilyen következtetést.

KIK OLVASSÁK AZ 576 KBYTE-OT?

Az öreg C64-esem segít, amelyre még BASIC-kel készítettem szórásprogramot. Beütöm az adatokat, majd a képernyőn megjelenik az eredmény. Átlag: 15,5. Szórás: 4,2. Tehát az **olvasók 2/3-a 11 és 19 év között van.** Most más mérés jön: 85%-a 18 éves, vagy ennél fiatalabb. FONTOS! Ők a szüleik pénztárcájától függnek. Az újságnak meg kell nyernie a szülők ízlését is.

S milyen programot játszik, óh, hazám ifjúsága? Az élvonalban az akciójátékok megelőzték a kalandjátékokat. Tavalyhoz képest ugyancsak helyet cserélt a stratégia a szimulációval. A stratégia lépett előbbre. De mondjátok, hazám ifjai és lányai (lányok is számítógépeznek és olvassák az 576 KByte-ot), még mit nem szimuláltak? Emlékszem az iskolai rázós napokra, én gyomorrontást szimuláltam... De Vic bácsi, maradj a tárgynál! Igen, maradok. A mezőny második felének a sorrendje: lövöldözős játékok, sport és egyéb.

Ám az ifjúság nem csak a joyt nyüvi, meg az egér gombját nyomogatja a képernyő előtt, hanem filmet is néz, zenét hallgat. A filmek toplistájának az élén a Mortal Kombat, Ace Ventura és Dredd bíró áll, míg zenénél egy srác azt írta: "Mindegy, hogy milyen, de jó hangos legyen!"; Techno, RAP, és a Rock.

Ahogy húzom a strigulákat, lelki szemeim előtt egy polgárháború réme bontakozik ki. Még szerencse, hogy a válaszadók nincsenek együtt, mert így nem eshetnek egymásnak, mint a különböző vélemények. Pedig **szeretik az újságot.** 1/6-uk semmin nem változtatna. **Úgy jó, ahogy van.** De jönnek a szirénhangok: havonta két szám, nagyobb formátum (hogy mekkora, azt nem tudom, de az újságos stanján nem ő lesz a Hamupipőke). Ám erre jön egy-egy aggály: tudom-e olvasni a buszon, s ami ennél praktikusabb kérdés: befér-e az iskolapadba (mert ugye valahol olvasni is kell)? Az olvasók 3/4 része a nagy formátum mellett döntött. Nagy dolog! Ilyen arányban az Országgyűlés még az alkotmányt is megváltoztatja. De mit akartak változtatni azok, akiknek nem volt ez így jó? Több oldalszámot ugyanannyiért (vagy kevesebbért). Igen, de nagyon sok mindenért kell fizetni, s egy lapnak el is kell tartania magát. Legalább 8-10.000 példányt kell eladni havonta ahhoz, hogy eltartsa magát, hogy ne fizessen rá, s akkor még nem is volt nyereséges. Pláne, ha jönnek a kívánságok: posztert kérünk, demot kérünk...

> **"A strigulázás közben kialakul bennem a kép, az olvasótábor képe. Lehet-e olyan újságot szerkeszteni, amely mindenkinek megfelel? Nem járunk-e úgy, mint a molnár, a fia meg a szamara? De egyszer csak elfogynak a lapok, a vonalkákból számok, számokból százalékok lesznek, s belőlük kell levonni valamilyen következtetést."**

DE MITŐL A POLGÁRHÁBORÚ RÉME?

28-an a beküldők közül töredelmesen bevallották, hogy nekik bizony még gépük sincs. Több, mint kétszer ennyien még mindig a Nagy Öreget nyúzzák. Minden hatodik modernebb gép mellett szerényen meghúzódik egy kegyeleti **C64-es.** (Ezért nem találtam egyet sem a lomtalanításkor.)

Az **amigás** tábor szerény hányaddal képviselteti magát. Ha a gépek száma nem is, de az áruk csökkent. Ők csak azt kérik, kapjanak helyet a nap alatt, a lap hasábjain. Kaptak. Az utóbbi két számban 3 új amigás program is megjelent. No persze, húz hozzájuk a szívem, hiszen én is amigás vagyok, de itt a tények beszélnek. "A tények többet érnek, mint az álmok." (A bölcsességet Churchilltől kölcsönöztem.) Mind a PC-sek, mind a konzolosok jelentős része lesöpörné őket. Ez az egy, amiben egyetértenek.

De mi történt tavaly óta? A **PC-sek** 41,2%-ról 50%-ra mentek fel, a konzolosok 31,6-ról 32,9%-ra. Az előbbiek magabiztos fölénnyel élvezik a lapban részükre biztosított helyet. De nem felhőtlen az örömük, mert a jó PC programok nem mennek mindegyik gépen. 1993-ban még csak a 286-os és 386-os gépeket vettük számba. 1994-ben 4 MB-osok voltak a programok, most 29 közül 21 8 MB-os. Jó a PC taktika! Ha veszel egy gépet, kiderül, hogy valami még hiányzik, mire megveszed, már megint kell hozzá valami más. (Ez nincs Murphy törvényei között?) Ezért nem tervezi új gép vásárlását 55,6%, hanem fejleszt.

A **konzolosok** részére újabb és újabb gépek jelennek meg. Most az Ultra 64 lesz a sláger. A programjaik közül szinte mindegyik átlépi a 10.000 Ft-ot. (Még szerencse, hogy megindult a kölcsönzés!) Ők nagyon harciasak. Kiebrudalnák a PC-seket a lap hasábjairól. A történelem nem foglalkozik olyan kérdésekkel: mi lett volna, ha..., de én arra gondoltam, mi lenne, ha mégis kitörne a SEGA-Nintendo háború... Mindezek mellett jogos kérésük, kezeljék őket is úgy, mint a PC-t. Értékeljék az ő programjaikat is úgy, mint a többiekét.

HOGY OLDJUK FEL A FESZÜLTSÉGET?

Maradjon az 576 KByte a számítógépes játékok lapja. (Egyesek programozástechnikai rovatot javasoltak.) Viszont számoljon be az új számítógépekről és azok fejlesztési lehetőségeiről. Olyan programokat kellene (lehetőség szerint) közölni, amelyek több géptípuson is futnak, s ezt nem ártana feltüntetni a tesztelési eredménynél.

Sokan írták: közöljék a régebbi programok leírását. No, mi ez? Nosztalgia? Ha az, akkor elő kell venni a régi lapokat. Ja, hogy néhány már nem kapható, s a keresett program azokban van. Azt hiszem erre is lesz megoldás. De ezeknek a kezelési leírása helyett jöhetnek a régiek kódjai, a tippek, a stratégiai leírások, amik kimaradtak akkor, hogy tessék rájönni. Én bízom benne, hogy a Szerkesztőség mindent megtesz a kívánságok teljesítésére. Persze abszolút értelemben mindent (pláne az ellentmondó kívánságokban) nem tud. De ha azt érzed, nem minden lett úgy, ahogy gondoltad, pedig Zolee és társai mindent beleadtak, akkor ha még a Nagy Öreget nyúzod, képzeld, hogy már az álmaid gépén játszol, ha PC-s vagy gondolj a konzolosokra és viszont.

Ha megérted, hogy egy lap Szerkesztősége vagy "hozott anyagból" dolgozik (a szoftvercégek propaganda anyagából), vagy éppen a bőség zavarával küzd, s megérted, hogy nemcsak a Te gépedre kell programokat ontania, akkor már csak az a kérdés, hogy a cikkek érthetőek és élvezetesek-e.

Most, miután a strigulák megtették a kötelességüket, köszönöm, hogy írtatok, a többhetes munka után úgy érzem, sokat tanultam Tőletek.

Vic bácsi

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

AMIGA PROGRAMOK

3D POOL	999	
AMNIOS	1999	
ARCHER MACLEAN S POOL	2999	
BANSHEE-A1200	4999	
BIRDS OF PREY	2999	
BLACK CRYPT	2999	
BOB S BAD DAY	1999	
BRIAN THE LION-A1200	3999	
BURNING RUBBER AGA	2999	1999
CAMPAIGN	2999	
CANNON FODDER	2999	
CHAOS STRIKES BACK	1999	
CONQUEROR	899	
DENNIS AGA	2999	
DESERT STRIKE	2999	
DISPOSABLE HERO	3999	2999
DUNE	2999	
DUNE 2	2999	
DYNASTY WARS	999	
EUROPEAN FOOTB. CHAMP.	2999	
F29 RETALIATOR	2999	
FIELDS OF GLORY	3999	
FIFA INT. SOCCER	6999	
FOOTBALL GLORY	2999	
HEIMDALL 2	2999	
JIMMY WHITE SNOOKER	2999	
LAST BATTLE	2999	
MENACE	999	
MICROPROSE F1 GP	3999	
NIGEL MANS.WORLD CHAMP.	4499	2999
NINJA REMIX	1999	
OUT RUN	1499	
OUT TO LUNCH	2999	
OUTRUN EUROPA	1999	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999	
PREMIER MAN. 3 MULTI EDIT	2999	
RISE OF ROBOTS AGA	5999	
ROAD RASH	2999	
ROBOCOP 3	2999	
RVF HONDA	1999	
SECOND SAMURAI-A1200	3999	
SEEK AND DESTROY	3999	
SHADOW FIGHTER AGA	2999	
SHADOW WORLDS	2999	
SPACE HULK	2999	
SPERIS LEGACY AGA	4999	
SUBWAR 2050 AGA	2999	
THE KRYSTAL	1999	
THEME PARK AGA	4999	
TREASURES OF SAVAGE F.	3499	
TURBO OUTRUN	1999	
TURRICAN	1999	
UFO AGA	4999	2999
WING COMMANDER	2999	

CD32 PROGRAMOK

AKIRA	6999	3999
ALFRED CHICKEN	3999	2999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	
ALIEN BREED TOWER ASS.	4999	
BATTLE TOADS	3999	
BUBBA AND STIX	4999	
CANNON FODDER	5999	3999
CHUCK ROCK	3999	
CHUCK ROCK II	4999	2999
D GENERATION	3999	
DISPOSABLE HERO	4999	2999
DRAGON STONE	3999	
FIELDS OF GLORY	5999	
FIRE AND ICE	3999	
FLY HARDER	2999	
FURY OF THE FURIES	3999	
HUMANS	3999	
INTERNATIONAL KARATE +	2999	999
JUNGLE STRIKE	4999	
KID CHAOS	3999	
LAST NINJA III	2999	999
LEGACY OF SORASIL	4999	
LOTUS TRILOGY	4999	
MICROCOSM	7999	
NIGEL MANS.WORLD CHAMP.	4999	
PREMIERE	3999	
RISE OF ROBOTS	7999	3999
SHADOW FIGHTER	5999	
SPERIS LEGACY	4999	
STRIKER	4999	
SUBWAR 2050	4999	
SUPER METHANE BROTHERS	2999	
SUPER PUTTY	2999	1999
SUPERFROG	3999	2999
SURF NINJAS	2999	999
TOP GEAR 2	4999	2999
TROLLS	1999	999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999	
UNIVERSE	5999	3999
ZOOL	3999	2999
ZOOL II	4999	3999

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	
ROBOCOP 3	999	
TOKI	999	

C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699	
ACROJET	699	
AIRBORNE RANGER	699	
ALIEN 3	299	
ARMALYTE	699	
BADLANDS	699	
BLUE BARON	699	
CALIFORNIA GAMES	699	
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	
CRACKDOWN	699	
DELTA	699	299
DOUBLE DRAGON	699	
DRAGONS OF FLAME	699	
F1 TORNADO	699	
F15	699	
FLIMBO S QUEST	699	
FORGOTTEN WORLDS	699	
GAMES WINTER EDITION	699	
GEMINI WINGS	699	
GO FOR GOLD	699	299
HAWKEYE	699	
HEROES OF THE LANCE	699	
HUNTERS MOON	699	
LAST DUEL	699	
LAST V8	699	
LED STORM	699	
LEMMINGS	1999	
MC DONALD LAND	299	
MERCS	699	
MICROPROSE SOCCER	699	
MOONWALKER	699	299
MULTIMIXX I	699	299
MULTIMIXX IV	699	299
MULTIMIXX V	699	
MYTH	699	
NIGHTSHIFT	699	299
NINJA COMMANDO	299	
NINJA RABBITS	699	
OUTRUN	699	
OUTRUN EUROPA	699	
PIRATES	999	
Q10 TANK BUSTER	699	
QUEDEX	699	299
RICK DANGEROUS 2	699	299
ROBOCOD	699	299
RODLAND	699	
SILKWORM	699	
SKATIN USA	699	
SOCCER DOUBBLE 2	299	
SOCCER DOUBBLE 3	699	
SOLO FLIGHT	699	
ST DRAGON	699	
STRIDER 2	699	
SUMMER CAMP	699	299
SUPER MONACO GP	699	
SUPER SCRAMBLE	699	
SWIV	699	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIGER ROAD	699	
TITANIC BLINKY	699	
TURBO CHARGE	699	
TURRICAN	699	
TUSKER	899	
WINTER GAMES	699	

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SWEEP		
-COUNT DRACULA		
-POPEYE 2		
-THE WOMBLES		
-SUPERTED		
POPEYE COLLECTION	999	599
-POEPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	599
-POSTMAN PAT 1,2,3		

C64 LEMEZEK

ACTION FIGHTER	699	
ALIEN 3	999	
BAAL	799	
BBURAGO RALLY	999	
BLUES BROTHERS	699	599
BUDOKAN	999	
CHUCK ROCK	999	
CREATURES	999	
CREATURES 2	999	
DALEK ATTACK	799	599
DARKMAN	999	
DIE HARD 2	999	
DOUBLE DRAGON 3	999	
DYNASTY WARS	999	599
F16 COMBAT PILOT	999	
FIGHTER BOMBER	999	
FINAL FIGHT	999	
FLIMBO S QUEST	999	
GOLDEN AXE	999	
GRAND PRIX CIRCUIT	999	
HUDSON HAWK	799	
JAMES POND	699	
JAWS	699	
JUDGE DREED	999	
LAST NINJA 3	999	
LETHAL WEAPON	799	599
LICENCE TO KILL	999	
LONG LIFE	999	
LOTUS EDSPRIT	999	
MC DONALD LAND	999	
NEWCOMER	999	
NO LIMIT	999	
NORTH & SOUTH	999	
OPERATION HORMUZ	699	499
OPERATION NEPTUN	999	
PINK PANTHER	999	
RAMBO 3	999	
ROAD RUNNER	699	
ROBOCOP 2	999	
RODLAND	999	
RUNNING MAN	999	
SHADOW DANCER	999	
SHADOW WARRIOR	999	
SHINOBI	999	
SKULL & CROSSBONES	999	
STEIGAR	699	499
STREET ROD	999	
SUBURBAN COMMANDO	999	
SWORD OF HONOUR	999	
TEENAGE M.NINJA TURTLES	999	
TERMINATOR 2	999	
TEST DRIVE 2	999	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIME MACHINE	999	
TIME SCANNER	999	
TOM & JERRY 2	999	
TOTAL RECALL	999	
TURBO OUTRUN	999	
TURRICAN II	999	
TUSKER	999	
VENDETTA	999	
WINTER SUPER SPORTS 92	999	

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

BATTLE BLAZE	7900	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	
HARLEY	7900	5900
JAMES BOND JR	7900	5900
KENDO RAGE	7900	5900
MEGAMEN SOCCER	9900	
OPERATION LOGIC BOMB	5900	
PUSH OVER	5500	3500
THE UNTOUCHABLES	9900	5900
X KALIBER 2097	8900	5900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	9900	
BIG SKY TROOPER	11900	
BOOGERMAN	12900	
BRUTAL	9900	
CHAOS ENGINE	9900	
CUTTHROAT ISLAND	11900	
DEMOLITION MAN	12900	9900
DEMON S CREST	9900	
DESERT FIGHTER	7900	
DONKEY KONG 2	14900	
EARTHWORM JIM	7900	
EARTHWORM JIM 2	13900	
FIFA 96	12900	
FIREMEN	7900	
GHOUL PATROL	7900	
ILLUSION OF TIME	7900	
INT. SUP. STAR SOCCER	9900	
JUNGLE BOOK	9900	
KILLER INSTINCT	11900	
MECHWARRIOR 3050	11900	
MICKEY MOUSE CIRCUS	11900	
MICRO MACHINES	8900	
MICRO MACHINES 2	11900	
MORTAL KOMBAT 3	12900	
NBA JAM TE	9900	
NHL 96	11900	
NIGEL MANSELL GP	9900	
NIGEL MANSELL INDYCAR	9900	
PARODIUS	6900	
PINK PANTHER GOES TO H.W.	9900	
PRIMAL RAGE	14900	11900
REVOLUTION X	12900	
ROCK & ROLL RACING	9900	
SUP. MARIOLAND 2 YOSHI ISL	12900	
SEPARATION ANXIETY	12900	
SUPER BC KID	10900	
SUPER BOMBERMAN 3	12900	
SUPER METROID	7900	
SUPER TURRICAN 2	12900	
THEME PARK	11900	
TROLL ISLAND	7900	
VORTEX	9900	
WEAPONLORD	12900	
WILD GUNS	9900	
X KALIBER 2097	8900	

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ANIMANIACS	6900	
BOMBERMAN	6900	
BUBSY II	6900	
BURAI FIGHTER	4900	
DESERT STRIKE	6900	
DONKEY KONG LAND	6900	
DUCK TALES 2	6900	
JUNGLE STRIKE	6900	
KIRBY DREAM LAND	5900	
MARIO PICROS	5900	
MICRO MACHINES 2	6900	
MORTAL KOMBAT III	6900	
PINBALL MANIA	5900	
SPACE INVADERS	4900	
STREET FIGHTER 2	6900	
SUPE R MARIO LAND	4900	
SUPER BATTLE TANK	6900	
SUPER MARIO 2	5900	
TETRIS 2	5900	
WATERWORLD	6900	
WORMS	6900	
WWF RAW	4900	

32 X JÁTÉK CARTRIDGE-OK

MOTO CROSS	13900	

GENESIS CARTRIDGE-OK

[illegible]	[illegible]	[illegible]
BUBBLE AND SQUEAK	[illegible]	[illegible]
DR ROBOTNIK S MEAN MACH	[illegible]	[illegible]
NFL FOOTBALL 94	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
SOCKET	7900	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	[illegible]	[illegible]

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT	6900	
ALADDIN	9900	
BARNEY THE DINO	7900	
BUBBLE &SQUEAK	6900	
CHESTER CHEETAH II	8900	
COMIX ZONE	11900	
CRASH DUMMIES	7900	
DRAGON S REVENGE	5900	
DYNAMITE HEADY	9900	
EARTHWORM JIM	7900	
EARTHWORM JIM 2	13900	
ECCO THE DOLPHIN	4900	
ECCO THE DOLPHIN2	7900	
ETERNAL CHAMPIONS	9900	
EX MUTANTS	6900	
EXO SQUAD	11900	
GARFIELD	9900	
HOOK	5900	
JUNGLE STRIKE	9900	
JURASSIC PARK 2	7900	
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	
LANDSTALKER	8900	
LIGHT CRUSADER	12900	
LION KING	9900	
LOST VIKINGS	7900	
MARSUPILAMI	11900	
MEGA MAN WILLY WARS	11900	
MEGA SWIV	7900	
MICKEY MANIA	9900	
MORTAL KOMBAT 3	13900	
NBA JAM TE	9900	
NHL 96 HOCKEY	11900	
NIGEL MANSEL INDYCAR	9900	
ONSLAUGHT	6900	
OTTIFANTS	8900	
OUTRUN 2019	5900	
PETE SAMPRASS TENNIS 96	11900	
PITFALL	7900	
PUNISHER	9900	
REVOLUTION X	9900	
RISTAR	6900	
ROBOCOP VS TERMINATOR	6900	
RUGBY WORLD CUP 1995	7900	
SEA QUEST	7900	
SEPARATION ANXIETY	11900	
SHAQ FU	5900	
SHINING FORCE II	9900	
SMURFS	9900	
SONIC & KNUCKLES	7900	
SPARKSTER	9900	
SPIROU	9900	7900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900	
STORY OF THOR	11900	
SUNSET RIDERS	7900	
SUPER SKIDMARKS	11900	
TAZMANIA	5900	
TAZMANIA 2	9900	
TECHNO CLASH	6900	
THEME PARK	9900	
TINY TOONS ACME ALL STAR	7900	
TOUGHMAN BOXING	6900	
TOYS	6900	
URBAN STRIKE	9900	
VECTORMAN	11900	
VIEWPOINT	9900	
VIRTUA RACING	9900	
VR TROOPER	11900	
WRESTLE MANIA	9900	
ZERO TOLERANCE	6900	
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900	

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	7900	
BATMAN FOREVER	6900	
CHESS MASTER	3900	
CRASH DUMMIES	3900	
F1 CHAMPIONSHIP EDITION	8900	
GEARWORKS	4900	
NBA ACTION	5900	
PRIMAL RAGE	7900	
SHINOBI 2	4900	
SONIC COMPILATION	7900	
SONIC DRIFT RACE	7900	
SONIC SPINBALL	7900	
SPACE HARRIER	5900	
STARGATE	5900	3900
TARZAN	5900	
VR TROOPER	7900	
WIZARD PINBALL	8900	
WWF RAW	5900	

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

ALIEN SYNDROME	3900	
BACK TO THE FUTURE 2	2900	
BANK PANIC	2900	
CYBER SHINOBI	2900	
DICK TRACY	3900	
RASTAN	3900	
SPEEDBALL	2900	
SPY VS SPY	3900	

MEGA CD PROGRAMOK

HEART OF ALIEN A.W.2	9900	5900
PRINCE OF PERSIA	6900	5900
RACING ACES	7900	5900
ROAD AVENGER	6900	5900
ROBO ALESTE	7900	5900
SPIDERMAN	7900	5900
THUNDER STRIKE	7900	5900
TIME GAL	6900	5900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

ALADDIN	5999	
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999	
ANC. ART OF WAR IN SKIES	4999	
BATTLE ISLE DATA	3999	
BLACK HAWK	6999	4499
CANNON FODDER	2999	
CAR AND DRIVER	2999	
COMANCHE	7999	
CRUISE FOR A CORPSE	2499	
CYBER RACE	3999	
D DAY	4499	
DAEMONSGATE	3999	
DARKER	6999	
DELTA V	6999	2999
DESCENT	6999	3999
DESERT STRIKE	3999	
DISCWORLD	5499	
DREAMWEB	6999	2999
DUKE NUKEM 2	2999	
DUNE 2	2999	
EARTH SIEGE	6999	
EPIC	2999	
EUROPEAN CHAMPIONS	2999	
F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999	
F29 RETALIATOR	2999	
FATAL RACING	7999	
FIFA INT. SOCCER	7999	
FLASHBACK	2999	
FLIGHT SIM.TOOLKIT	2999	
FLUX	2999	
FREE DC	4499	
GUILTY	5999	3999
GUNSHIP 2000	3999	
HAND OF FATE -KYRANDIA 2	5999	3999
HEROES OF THE 357TH	2999	
HIGH SEAS TRADER	2999	
HOKUM KA50	3999	
INDIANA JONES IV ADV.	2999	
INFERNO	7999	5999
INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999	
JAGGED ALIANCE	8999	
JUNGLE BOOK	5999	
JURASSIC PARK	2999	
LION KING	5999	
LITTLE BIG ADVENTURE	4999	
LOW BLOW	2999	
MAGIC WORLDS	2999	
MARIO ANDR. RACING CH.	2999	
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	2999	
MIDWINTER	1999	
MIDWINTER II	2499	
MONKEY ISLAND 2	2999	
MURDER	1999	
NHL HOCKEY	2999	
OPERATION STEALTH	1999	
PATRICIAN	4999	
PEPPER S ADVENTURE	5999	2999
PINBALL DREAMS 2-DATA	3999	
PIRATES GOLD	3999	
PIZZA TYCOON	7999	4999
POWERMONGER	2999	
PRINCE OF PERSIA	2999	
PRO TENNIS	1999	
PYROTECHNICA	5999	3499
RAMPART	2999	
RAPTOR	2999	
REALMS	2999	
RETURN OF THE PHANTOM	5999	
RINGWORLD	3999	
RISE OF TRIAD	2999	
ROBOCOP 3	2999	
SECRET W. OF LUFTWAFFE	3999	
SHADOWLANDS	2999	
SHUTTLE	4999	
SIMPSONS	1999	
SPACE FEDERATION	5999	2999
SPACE HULK	2999	
SPECTRE VR	8999	5999
STAR CONTROLL II	4999	
STAR CRUSADER	5999	
STARLORD	5999	3999
STREET FIGHTER 2	2999	
STRIKEFLEET	2999	
SYNDICATE	2999	
SYSTEM SHOCK	6999	
TEENAGE M.H.TURTLES	1499	
TEST DRIVE 2	2999	
TEST DRIVE 3	2999	
THE CYCLES	2999	
TORNADO	3999	
TRANSPORT TYCOON W. EDIT	3999	
ULTIMA UNDERWORLD	2999	
ULTIMA VII	3999	
UNIVERSE	3999	
WACKY WHEELS	2999	
WING COMM. SECRET. MISS.	2999	
WORMS	5999	
X WING	3999	
ZEPPELIN	6999	3999

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

11TH HOUR	9999	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999	4999
1ST ENCOUNTERS	7999	4999
3D ATLAS	10999	
7TH GUEST	2999	
ABS WORLD OF ANIMALS WIN95	10999	
ABUSE	9999	
ACES OVER DEEP	8999	
ACTUA SOCCER	9999	
ADVANCED TACT. FIGHT.	11999	
ALIEN BREED TOWER ASS.	5999	
ALONE IN THE DARK 3	7999	
ARCHIBALD	5999	
ARMORED FIST	7999	4999
ASCENDANCY	9999	
ASSAULT RIGS	9999	
ATTACK STACK COLLECTION	7999	
BENEATH A STEEL SKY	6999	4999
BLACK KNIGHT	5999	
BLAKE STONE	2999	
BLOODNET	6999	4499
BLOODWING	9999	
BUREAU 13	6999	
BUZZ ALDRIN RACE	3999	
C&C COVERT OPERATIONS	4999	
CADILLACS DINOSAURS	7999	
CAESAR II	9999	
CANNON FODDER 2	2999	
CASINO DELUXE	6999	
CASTLE OF DR BRAIN 3	6999	
CENTRAL INTELIGENCE	4999	
CHAOS CONTROL	7999	5999
CHRONICLES OF THE SWORD	9999	
CHRONOMASTER	9999	
CIVILIZATION	3999	
CIVILIZATION 2	9999	
COLONIZATION	7999	
COMBAT CLASSICS 3	7999	4999
COMMAND AND CONQUER	9999	
COMMANDER BLOOD	6999	
CONQUERROR AD 1086	9999	
CREATURE SHOCK	2999	
CRUISE FOR A CORPSE	2999	
CYBER MAGE	9999	
CYBER SPEED	9999	
DARKER	9999	6999
DAWN PATROL	2999	
DAY OF TENTACLE	3999	
DESCENT	7999	3999
DESCENT 2	9999	
DESERT STRIKE	4999	
DESTRUCTION DERBY	9999	
DID S VIRTUAL WORLDS	4999	
DIGITAL LOVE	3999	1999
DOOM 2	9999	7999
DREAMWEB	6999	3999
DUNE	2999	
DUNE 2	2999	
DUNGEON MASTER II	9999	6999
DUST	7999	
EARTH SIEGE	9999	
ECSTATICA	8999	5999
EF2000 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	11999	
ELDER SCROLLS ARENA	9999	
ELF	1999	
ELITE II	6999	3499
EXTRACTORS	7999	
EXTREME GAMES	7999	
EXTREME PINBALL	7999	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	
EYE OF BEHOLDER 3	2999	
F1 DOOMARK	4999	
F15 III	3999	
FADE TO BLACK	9999	7999
FATAL RACING	9999	6999
FIFA 96	6999	
FLASHBACK	2999	
FLIGHT OF THE AM. QUEEN	4999	
FREDDY PHARKAS	4999	
FULL THROTLE	9999	
FX FIGHTER	9999	
GABRIEL KNIGHT 2	9999	
GOBLINS 1-2	2999	
GRAND PRIX MANAGER	9999	
GREAT NAVAL BATTLES 2	6999	
GREAT NAVAL BATTLES 4	7999	
GUILTY	7999	5999
GUNSHIP 2000	2999	
GUNSHIP 2000+SCENARIO	4999	
HARPOON	1999	
HARRIER JUMP JET	3999	
HEROES OF MIGHT & MAGIC	9999	
HI OCTANE	11999	6999
HOOK / LEGEND OF KYR.	4999	
INDIANA JONES IV ADV.	2999	
INDY CAR RACING	2999	
INDY CAR RACING 2	9999	
INFERNO	6999	4999
INHERIT OF THE EARTH	7999	4999
IRON ASSAULT	7999	4999
ISHAR TRILOGY	4999	
JOHNNY BAZOOKATONE	7999	
JUNGLE STRIKE	6999	
JURASSIC PARK	2999	
KID S KIT 4-7	9999	
KID S KIT 8-12	9999	
KINGS QUEST 6	4999	
KINGS QUEST 7	8999	4999
KINGS TABLE	6999	2999
KNIGHTS OF SKY		
+ 50 GAMES	3999	
KYRANDIA 3	3999	
LABYRINTH OF TIME	6999	
LANDS OF LORE	3999	
LAST DINASTY	9999	6999
LAURA BOW 2	4999	2999
LION	8999	
LITIL DIVIL	3999	
LOADSTAR	9999	
LODERUNNER	6999	
LOST EDEN	7999	
LOST IN TIME	4999	2999
LOTUS 3	1999	
MAGIC CARPET	9999	
MAGIC CARPET 2	9999	
MAGIC CARPET DATA	4999	
MANIAC SPORTS	6999	3999
MANIC KARTS	5999	
MARINE FIGHTERS	5999	
MASTER PIECE COLLECTION	9999	
MEGAPAK 5	9999	
MEGA TRIPACK	2999	
MICMAC CHAMPION	5999	
MICROCOSM	8999	
MISSION CRITICAL	9999	
MONKEY ISLAND	2999	
MORTAL COIL	9999	
NASCAR TRACK PACK	4999	
NBA LIVE 96	11999	
NEED FOR SPEED	9999	
NHL 96	9999	
NIGEL MANSELL W.CH.	1999	
NOCTROPOLIS	8999	5999
NOMAD	6999	2999
NOVASTORM	8999	
ONE IN A MILLION SEX	4999	
PANZER GENERAL	9999	
PATRICIAN	4999	
PIRATES GOLD	3999	
PIZZA TYCOON	7999	4999
PLAYER MANGER 2	7999	
POLICE QUEST 5 - SWAT	9999	
POWER CORRUPTION &LIES	9999	
POWER DRIVE	6999	
POWER HOUSE	4999	
PREMIER MANGER 3	4999	
PRISONER OF ICE	9999	7999
PSYCHIC DETECTIVE	10999	
PYROTECHNICA	6999	4999
RAPTOR	2999	
REBEL ASSAULT	3999	
REBEL ASSAULT 2	11999	
RETRIBUTION	5999	3999
RIDDLE OF MASTER LU	9999	
RISE OF TRIAD	6999	
SAM AND MAX HIT THE ROAD	2999	
SCREAMER	7999	
SEA LEGENDS	9999	
SEA WOLF	6999	
SEAL TEAM	2999	
SECRET CHATEAU	5999	
SHADOW CASTER	2999	
SHADOW CASTER	7999	
SHANARA	8999	
SHIVERS	9999	
SILVERLOAD	9999	6999
SIM CITY	3999	
SIM TOWN	9999	
SLIPSTREAM 5000	7999	4999
SPACE HULK	2999	
SPACE HULK	6999	
SPACE QUEST 6	9999	6999
SPECTRE VR	9999	6999
SPELLCASTING PARTY PAK	6999	
STAR CRUSADER	7999	5999
STAR TREK 25TH ANIV.	2999	
STAR TREK NEXT GEN.	9999	
STARLORD	3999	
STONEKEEP	9999	
STREET FIGHTER 2	2999	
STRIKE COMMANDER	2999	
SU 27 FLANKER	9999	
SUBWAR 2050		
AND SCENARIO	7999	4999
SUMMER GAMES SEX	4999	
SUPER KARTS	9999	5999
SUPERSKI PRO	6999	
SYSTEM SHOCK	2999	
TEK WAR	9999	
TEMPATION COLLECTION	8999	
-7TH GUEST		
-HAND OF FATE		
-INDY CAR RACING		
-LANDS OF LORE		
TERMINAL VELOCITY	2999	
TERMINATOR FUT. SHOCK	9999	
TFX	2999	
THE DIG	9999	
THEXDER	9999	
THIS MEANS WAR	9999	
THUNDER HAWK 2	9999	
TIE FIGHT.COLLECTORS CD	9999	
TILT	9999	
TIME GATE		
(MAGYAR LEIRÁS)	5999	
TOP GUN	10999	
TORINS PASSAGE	9999	
TORNADO + FALCON 3.0	5999	
TOUCHE ADV. OF THE 5TH M.	9999	
TRACK ATTACK	7999	
TRANSPORT TYCOON	6999	
ULTIMA I-VI	6999	
ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999	
ULTIMA VIII-SAPS	9999	
UNDER A KILLING MOON	2999	
UNIVERSE	4999	
US NAVY FIGHTERS	9999	
VIRTUAL KARTS	7999	
VIRTUAL SNOOKER	9999	
VOODOO LONGUE	7999	5999
WACKY WHEELS	2999	
WARCRAFT II	10999	
WARPLANES VOL.1	7999	
WETLANDS	6999	
WING COMMANDER	2999	
WING COMMANDER IV	9999	
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		
WINGS OF GLORY	8999	5999
WIPEOUT	9999	
WITCHAVEN	9999	
WOLFPACK	6999	3999
WORMS	6999	
WRATH OF GODS	6999	
ZEPPELIN	6999	3999
ZONE RAIDERS	8999	
ZOOL	1999	